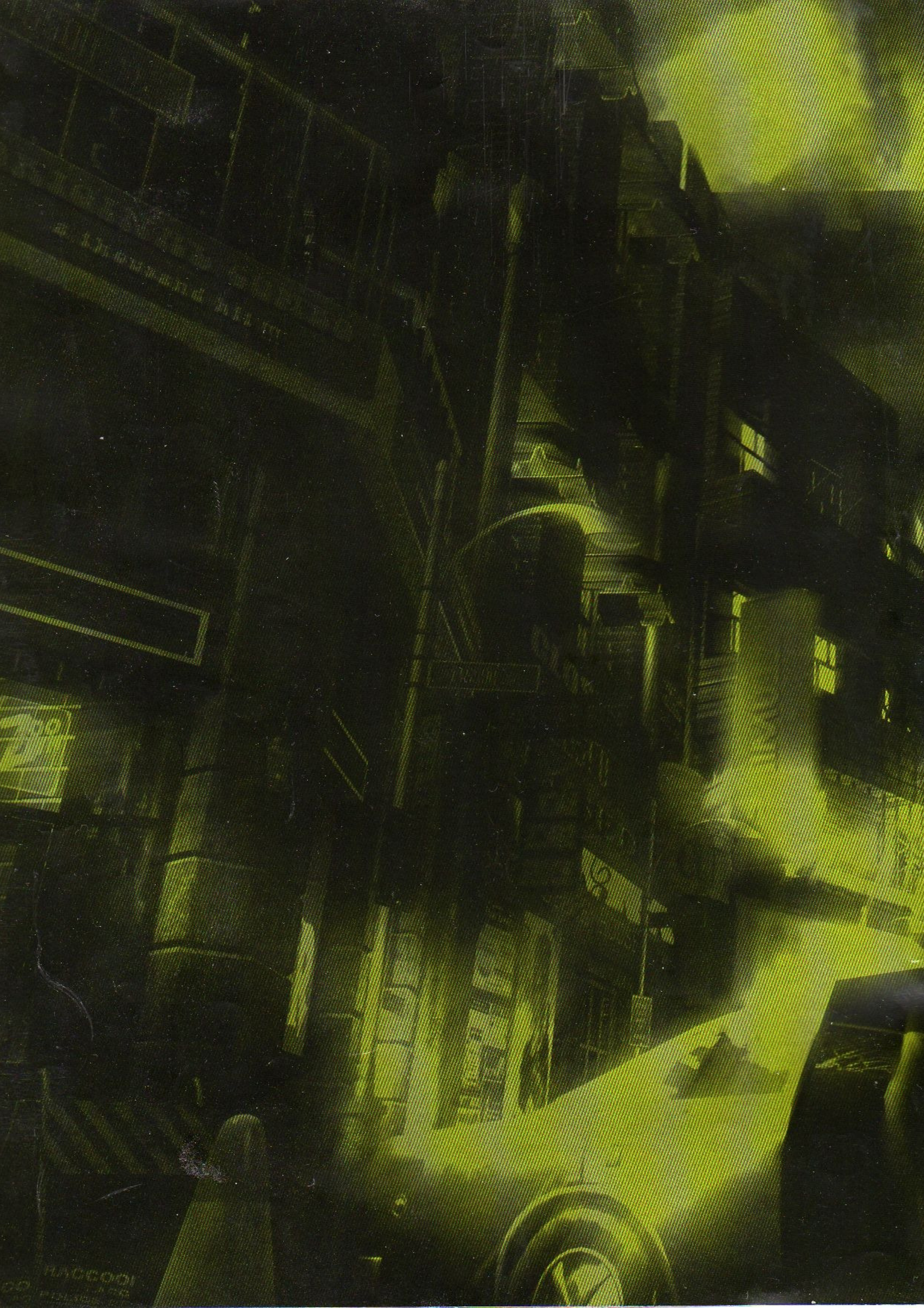
GUÍA COMPLETA
RESIDENT EVIL™ 3
NEMESIS



36 páginas con todas las claves para explotar a tope esta terrorífica aventura

HOBBY CONSOLAS



RESIDENT EVIL 3™

N E M S



l terror vuelve de nuevo a tu
PlayStation. En estas páginas
encontrarás la guía más completa
para finalizar la mejor entrega
de toda la saga. Además de
un exhaustivo "paso a paso",
e ofrecemos todas las
variantes del recorrido, la
ocalización de los objetos, los mapas de
odos los escenarios, los secretos más
orprendentes y todas las combinaciones
para lograr la munición más potente.
Y como postre, todo lo que debes saber
sobre el minijuego de Los Mercenarios, con
a localización de los supervivientes y la
orma más rápida de conseguir todas las
rmas. En definitiva, todo un decálogo
para que puedas sacarle el máximo jugo
esta terrorífica aventura.

ANTES DE NADA...

Las peculiaridades de Resident Evil 3 Némesis

Como sucediera con la segunda entrega de la saga Resident Evil, los dos niveles de dificultad con los que podemos comenzar una partida se diferencian en varios aspectos. Así pues, si te decantas por el modo fácil, empezarás con un rifle de asalto, el aparato para combinar la pólvora y tres sprays de primeros auxilios. Y por si ésto fuera poco, cuando inspecciones el primer baúl del juego, encontrarás dos cargadores para el rifle, una pistola Magnum con 30 balas, una pistola M92F con 265 cargas, una escopeta con 64 cartuchos y un tampón de tinta infinito para salvar la partida. Como puedes ver, para un profundo seguidor de la saga son demasiadas facilidades, por lo que sólo podemos recomendar este nivel de dificultad a los novatos. Cuando completes el juego en este nivel conseguirás unos cuantos extras, como el minijuego de Los Mercenarios, pero nunca podrás tener todos. De esta forma, no podrás ver los epílogos de los 8 personajes principales de la saga Resident Evil, ni obtendrás las 5 vestimentas de Jill (sólo conseguirás 2) ni algunas armas especiales.

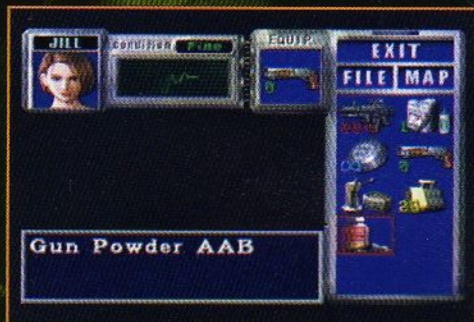
Pero si escoges el camino de los héroes, el de máxima dificultad, verás que tu aventura se hace mucho más dura y desafiante. Jill comienza la aventura con la pistola M92F y 15 miserables balas, nada más. En el baúl tan sólo encontrarás un cuchillo que, para lo que sirve, mejor ni tocarlo. Pero a cambio de esta dificultad, Jill obtendrá todos los extras, es decir, el minijuego de Los Mercenarios, las cinco vestimentas y los ocho epílogos. Para ello tienes que acabarte el juego varias veces, obteniendo en cada una de las partidas finalizadas un ranking: dependiendo de la posición obtendrás distintos extras atendiendo al tiempo que has tardado y los objetos que has utilizado. Además, durante el juego podrás recoger el lanzaminas, que no aparece en el nivel de dificultad fácil. Del mismo modo, cuando te enfrentes a Némesis y le derrotes, podrás recoger objetos para construir nuevas armas o bien recuperar algo de salud. Tras acabar el juego por primera vez, salvar la partida y comenzar una nueva cargando los datos, podrás recoger nuevos items de Némesis, que en esta ocasión te proporcionarán un rifle de asalto y munición ilimitada para el lanzacohetes.

Nosotros vamos a guiaros a través de este nivel de dificultad, ya que las recompensas son mayores que los inconvenientes.

Cómo combinar la pólvora

Otro de los aspectos novedosos de Resident Evil 3 es el sistema para crear munición. A diferencia de las anteriores entregas, encontrarás cajas de munición y botes de pólvora de dos tipos, A y B, con los que podrás crear distintos tipos de balas con el aparato que tienes en el inventario al comenzar la aventura. Si combinas la pólvora A con la de tipo B obtendrás como resultado pólvora de tipo C. Combinando estos tres tipos de pólvora puedes crear los muchos tipos de munición, permitiendo este sistema que cada jugador cree la munición que





Pólvora	Munición
A	15 balas para pistola
B	7 cartuchos para la escopeta
C	10 granadas
A+C	20 granadas de fuego
B+C	10 granadas ácidas
C+C	10 granadas de hielo
C+C+C	24 balas para la IMagnum

(en el modo fácil, las cuantías se duplican)

Planta	Efectos
Verde + Verde	Recupera el 50% de la vida
Verde + Azul	Recupera el 25% de la vida y cura el veneno
Verde + Roja	Recupera el 100& de la vida
Verde + Verde + Verde	Recupera el 100% de la vida
Verde + Verde + Azul	Recupera el 50% de la vida y cura el veneno
Verde + Azul + Roja	Recupera el 100% de la vida y cura el veneno

onsidere más adecuada para la ituación o se limite, en la medida de lo osible a utilizar su arma favorita.

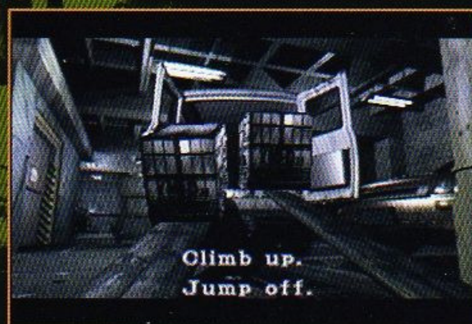
Con los tres tipos de pólvora puedes rear las municiones que ves en el uadro de al lado.

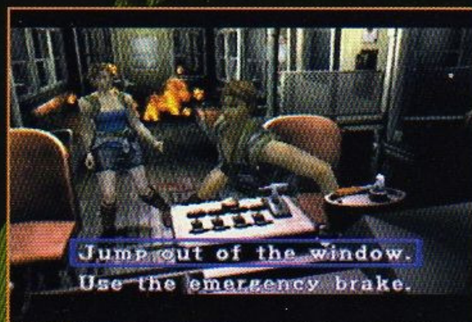
Lo mismo sucede con las plantas de olores. La planta verde recupera la energía n un 25%, la azul cura el veneno y la roja uplica los efectos de las anteriores. De ste modo, es posible crear las ombinaciones de plantas que ves en el uadro de arriba.

l sistema de decisiones

n determinadas ocasiones, y casi iempre coincidiendo con un encuentro on Némesis, la pantalla mostrará una nagen, de aspecto parecido al negativo e una foto, con dos opciones distintas. cto seguido la pantalla volverá a su stado normal y presentará las dos pciones que viste antes. Cuando scojas una de las dos, el desarrollo del uego se verá modificado, por lo que en sta guía encontrarás distintas rutas tendiendo a las opciones disponibles en ada caso.

Del mismo modo, algunas decisiones ueden afectar a la localización de algunos bjetos (como munición o plantas) o a los nemigos que encontrarás. En la guía ncontrarás cumplida información sobre odas estas posibles variaciones con que te uedes encontrar.

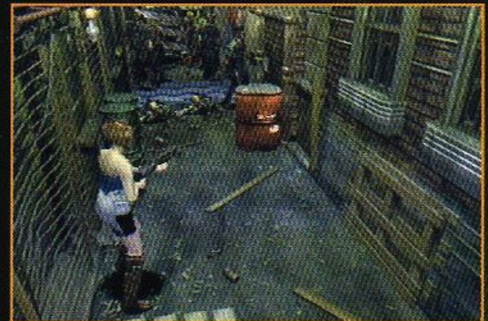




Esquiva, interactúa y retrocede

Jill puede esquivar los ataques de los zombies y las demás criaturas si pulsas cualquier botón mientras que, por ejemplo, está apuntando a un enemigo. Tienes que pulsar el botón en un







momento preciso, ya que sino dispararás.

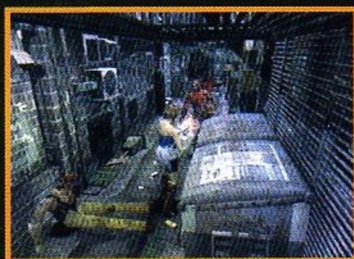
Para interactuar con ciertos objetos explosivos, como barriles de combustible, pulsa R2 para apuntarlos directamente y dispara. Si hay zombies cerca, pasarán a la historia de un solo disparo.

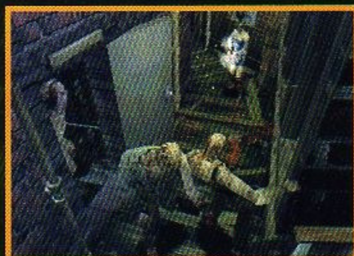
En el fragor del combate puedes verte obligado a retroceder rápidamente. Pues bien, pulsa el botón de correr mientras andas hacia atrás y conseguirás que Jill se de la vuelta rápidamente, momento que debes aprovechar para echar a correr.

Que quede bien claro

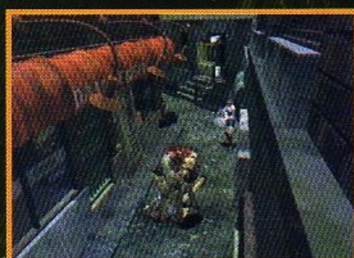
La guía que tienes entre tus manos está elaborada con una versión final en inglés, por lo que es muy posible que el nombre de algunos objetos, armas o incluso personajes, sufra alguna modificación en nuestra versión con el juego ya traducido.
En los pocos nombres que hemos considerado más complicados de traducir, hemos optado por dejar la palabra original en inglés, aunque seguro que no tenéis ningún problema en identificarlos cuando juguéis con la aventura ya en castellano.

BIENVENIDOS A RACOON CITY... Y VAN TRES







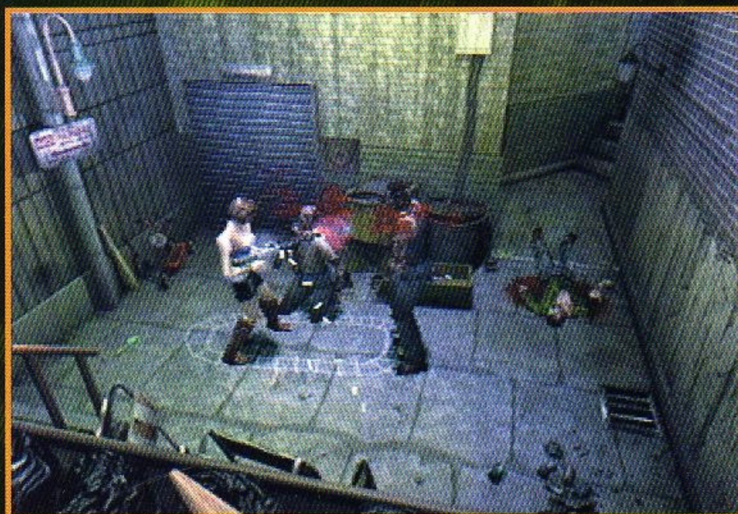


Jill comienza su particular pesadilla en a la entrada de lo que queda de su apartamento. Los vecinos, ahora convertidos en zombies, la acosarán para que pague los meses atrasados de la comunidad. No merece la pena gastar ninguna de las escasas balas con las que comienzas, así que esquívalos sin preocuparte demasiado porque te muerdan: en cuanto te subas al contenedor que hay un poco más adelante, recuperarás la vida que hayas perdido. Baja del contenedor y espera a que pase la secuencia cinemática para entrar en el almacén (1). Allí conocerás a Darío, un asustado gordito que, tras soltar su reprimenda, se encerrará en un camión. Revisa tu inventario para eliminar objetos innecesarios, como los dos libros de instrucciones, que pasarán inmediatamente a formar parte de tu archivo personal con los números 1 y 2.

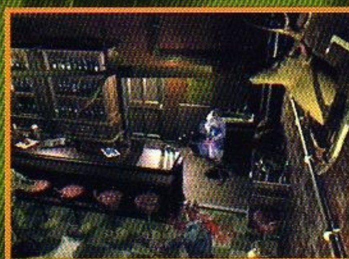
Inspecciona la planta baja del almacén para encontrar debajo de la escalera un spray y unas cuantas balas para la pistola. Sube por las escaleras y entra en el despacho. Aquí encontrarás un tampón de tinta para salvar las partidas en las máquinas de escribir y dos botes de pólvora A. Mira si quieres en el baúl, pero sólo verás un miserable, y prácticamente inútil, cuchillo. Como no tienes problemas de espacio para dejar algunos objetos guardados en el baúl, sal de la habitación, no sin antes coger la llave del almacén, que está colgada en la pared. Vuelve a la planta baja, y si quieres reírte un rato, intenta hablar con Darío.

Abandona el almacén por la única puerta que hay y avanza hacia el fondo del callejón. A mano izquierda encontrarás una puerta que da acceso a un nuevo callejón. Avanza todo recto hasta llegar a una puerta (2). En este punto, pueden ocurrir dos cosas: o bien la puerta la abre un misterioso hombre que sale corriendo o bien te tocará abrirla a ti. En cualquier caso, cárgate a los zombies y métete por la dichosa puerta. Al bajar las escaleras, te encontrarás con un fiambre acompañado por otros dos zombies: mátalos y recoge la gasolina para el mechero y la escopeta recortada. Si quieres ver como Jill dice una frase verdaderamente estúpida, inspecciona el fiambre por segunda vez. En cualquier caso, sube las escaleras y coge la desviación que queda enfrente de la puerta, donde encontrarás dos plantas verdes. Como no puedes entrar en ningún edificio, avanza por la calle hasta llegar a una escalera de incendio (la que tiene una ambulancia debajo). Súbete en las cajas que bloquean la ambulancia y coge de la pared el mapa de este barrio (Uptown). Si subes las escaleras, podrás recoger otras dos plantas verdes, pero los zombies ya habrán rodeado la zona. Si tienes problemas de espacio, combina las plantas. Baja de la escalera y sigue avanzando hasta que a mano derecha veas una puerta que se puede abrir. No te detengas demasiado, porque esta zona también está infestada de zombies. Continúa hasta llegar a una escalera que da acceso a un vertedero (3) (entre la basura hay un tampón de tinta), desde el que podrás ver una puerta metalizada cerrada y un pasillo por el que continuar andando. Al final del mismo encontrarás la puerta trasera del bar (4). Ya sabes lo que tienes que hacer ¿no?

Dentro del bar, veremos como el misterioso individuo, que no es otro que Brad, está siendo atacado por un zombie. Si eres un tacaño y no quieres soltar ni una bala, puedes intentar abandonar el bar, y antes de que lo hagas, Brad ya habrá despachado al zombie. Durante la conversación, notarás que su tono de voz es completamente distinto al que











utiliza cuando le ayudas (un detalle muy curioso). Tras la conversación, intenta no agobiarte con sus palabras ni con la posible existencia de un pegajoso ser que busca a los miembros de STARS. Inspecciona el bar para encontrar el archivo número 3 en la barra, un cargador para la pistola en la caja registradora y un mechero junto a la cabina de teléfono. Combina este último objeto con la gasolina y abandona el bar por la puerta trasera, no sin antes desbloquear la puerta delantera.

Ahora, y de manera completamente opcional, puedes volver al pasillo en el que encontraste la escopeta y la gasolina y seguir por el camino que no





tomaste. Esta zona no tendrías porque visitarla, pero es posible encontrar un bote de pólvora B en la guantera de un coche, siempre y cuando esperes a que salga su conductor...

La zona está plagada de zombies, pero puedes utilizar uno de esos fabulosos barriles rojos para cargarte a la inmensa mayoría.

Tanto si decides ir a por el bote de pólvora como si no, vuelve hasta el vertedero. Sube las escaleras y continua andando hacia la derecha. Pocos pasos después verás una bifurcación. Toma el camino que lleva hacia el fondo y cruza la puerta. El extraño ruido (5) que oyes proviene de una manada de zombies

MAPA 1
UPTOWN

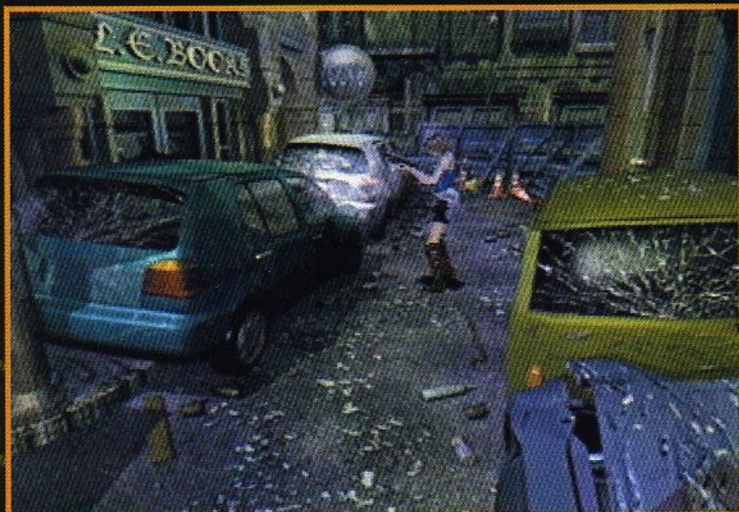
M.E. MÁQUINA DE ESCRIBIR / BAÚL

P PÓLVORA

H HIERBAS

M MUNICIÓN

atrapados por una barricada. Avanza hacia ellos lentamente y fíjate en la reja que queda a mano derecha: está atada con una cuerda. Antes o después de prender fuego a la cuerda con el mechero, la barricada caerá, dejando libres a todos los zombies. Retrocede lo que sea necesario y dispara al barril rojo para que los zombies salten por los aires. Una vez despejado el camino, tras la barricada puedes encontrar el archivo número 4 y dos plantas rojas. Cruza la verja y sigue avanzando hasta llegar a un pequeño incendio que bloquea una puerta. De entre las llamas (6), a tu paso saltará un perro ardiendo, al que se unirá en su ataque otro sin arder. Pon en práctica tus esquives y mátalos rápidamente con la pistola. Muy cerca verás una puerta, entra si quieres salvar la partida o dejar o recoger algún objeto en el baúl. De cualquier modo,





inspecciona las estanterías para recoger un bote de pólvora A y otro del tipo B. Abandona la calma de la habitación, y sigue avanzando en dirección contraria al incendio. Cruza la nueva puerta y sigue el único camino posible hasta llegar a (7), ya que el resto está bloqueado por las llamas o por una puerta que todavía no puedes abrir. Muy pronto te encontrarás en un lugar conocido: la comisaría de Racoon City.

EL PRIMER ENCUENTRO CON NÉMESIS

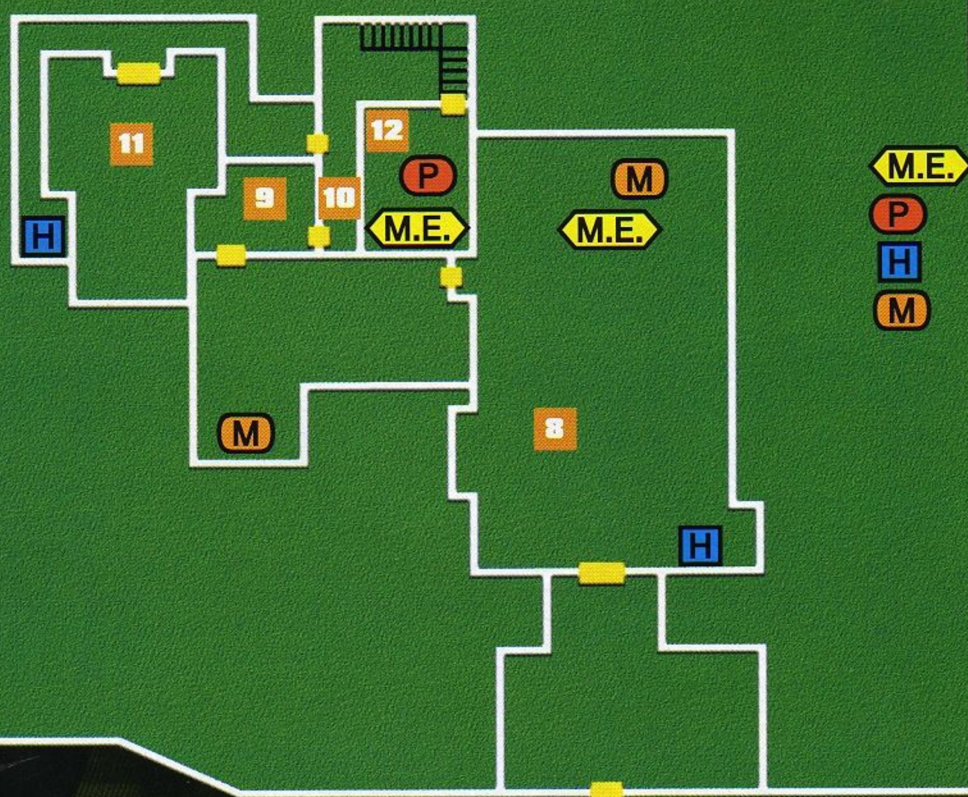
Tras cruzar la puerta de la comisaría, una secuencia de video nos mostrará la llegada de Brad, y la repentina aparición de Némesis, el que a partir de ahora será tu archienemigo.

En breves instantes, Brad estará muerto, y te verás obligado a tomar una decisión tomando como base dos opciones. Escoge rápido, porque si no el juego escogerá por ti.

La primera opción te permitirá luchar directamente con el monstruo,

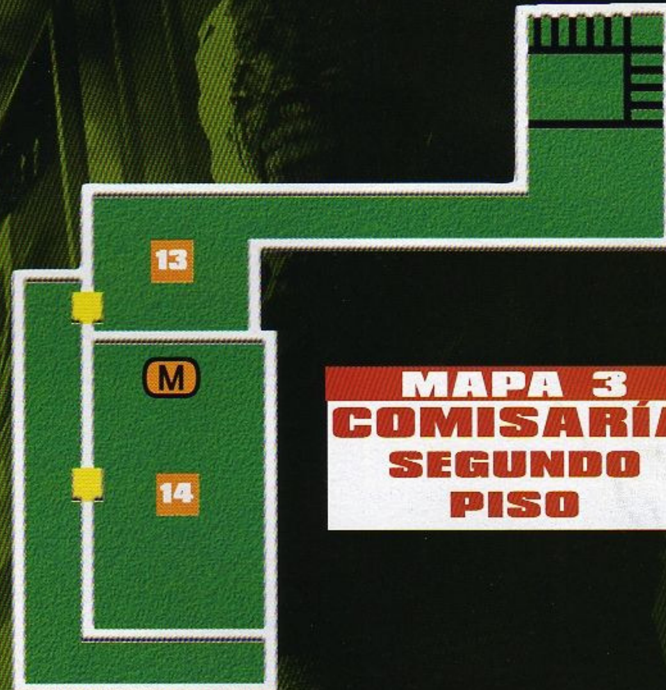






mientras que la segunda te dejará escapar al interior de la comisaría.

Escojas la que escojas, debes tener en cuenta que tu armamento, en este momento de la aventura, es muy limitado. Si le plantas cara y le vences, conseguirás las primeras piezas de la pistola Eagle ... aunque en el futuro tendrás ocasión de conseguirlas con un poquito más de ventaja. Si huyes dentro de la comisaría no tendrás ninguna posibilidad de recoger la tarjeta de identificación de Brad, un objeto necesario un poco más adelante, que se encuentra oculto en su cartera. Nuestra recomendación es que escojas la opción "enfrentarte con el monstruo", evites los ataques de Némesis y recuperes la cartera de Brad de su cuerpo inerte. Y, ahora sí, corre hacia la comisaria sin desperdiciar un solo tiro. Si por una casualidad de la vida no has conseguido la tarjeta de identificación de Brad, no te preocupes: en la sala de conferencias de la comisaría encontrarás la tarjeta de Jill.

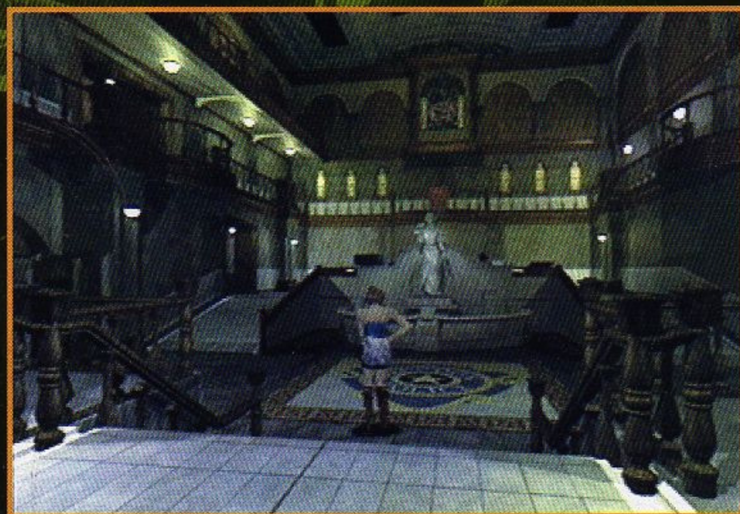


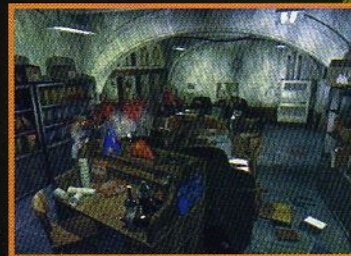
MAPA 3
COMISARÍA
SEGUNDO PISO





Cuando estés dentro del edificio (8), puedes recoger las tres plantas verdes que están cerca de la puerta, un cargador para la pistola en el mostrador del fondo y el plano de la comisaria, que está junto al ordenador. Si no tienes la tarjeta de Brad, procede por la única puerta que está abierta, la más cercana al mostrador. Quienes hayan jugado a la anterior entrega de Resident Evil recordarán esta habitación. Ve a la pequeña oficina para hacerte con el archivo número 5 y unos cartuchos para la escopeta (que de no aparecer aquí estarán en la chimenea de la sala de conferencias). Sal por la puerta que tienes enfrente según abandonas la oficina y llegarás a la sala de depósitos de la comisaría (9). Como todavía no puedes hacer nada aquí, sal por la otra puerta de la habitación. En este pasillo (10) te encontrarás con unos cuantos zombies: abate a los que te impidan pasar y, antes de llegar a la escalera, entra en el siguiente puerta. Avanza por este corredor hasta llegar a la primera puerta, que es la sala de conferencias (11). En ella puedes encontrar un tampón de tinta, la ansiada tarjeta y los cartuchos de escopeta que faltaban en el pequeño despacho. Si continuas avanzando por el corredor, al final encontrarás dos plantas rojas (que también pueden estar en la segunda planta). Con la tarjeta de Jill en tu poder, regresa al mostrador del hall de la comisaría (8).



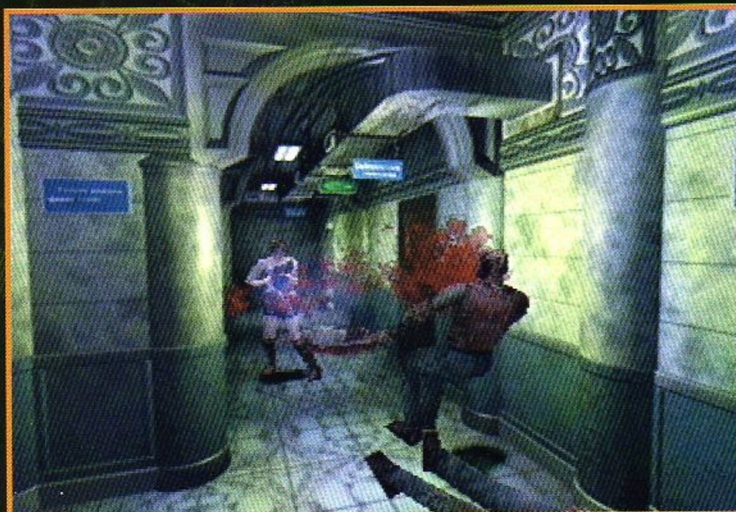






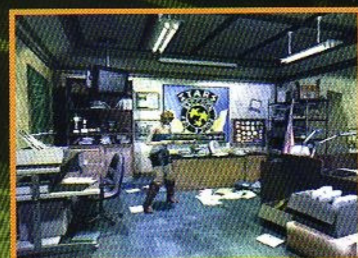
Con cualquiera de las dos tarjetas, la de Jill o la de Brad, podrás operar el ordenador, que te dará un código aleatorio para una de las cajas de la sala de depósitos (9). Ve a hasta esta sala e introduce el código en la única caja de seguridad que tiene el piloto encendido. Como recompensa, obtendrás una gema verde. Sal por la otra puerta y sigue el pasillo hasta llegar a las escaleras. Si no has salvado la partida recientemente, es recomendable que no subas todavía, entra en la habitación que encontrarás bordeando las escaleras (12) y recoge el archivo número 6, el tampón de tinta y el cargador para la pistola.

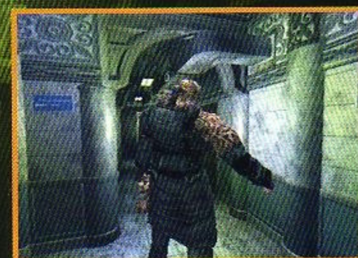
Sube las escaleras, elimina a los zombies que salgan a tu encuentro y entra por la puerta que hay cerca de la estatua (13). Puedes recorrer el pasillo hasta el final para encontrar dos plantas rojas si no las viste en la planta baja o bien colarte directamente en la oficina del grupo STARS (14). Tras pensar ¡¡vaya, yo ya he estado aquí antes!! recoge una de las dos armas aleatorias, la pistola Magnum o el lanzagranadas, que aparecerá en el armario. Sigue buscando hasta que encuentres un cargador para la pistola en la mesa del fondo, unas valiosísimas ganzúas en la del centro y un spray dentro de una bolsa que hay cerca del último escritorio. Antes de abandonar esta habitación, recoge el archivo número 7 del fax que hay junto a la puerta. Justo cuando vayas a salir, podrás oír un mensaje en el transmisor del fondo. Baja a la primera planta y











prepárate para volver a encontrarte con Némesis. Ahora, con una nueva arma en tu poder, es el momento de plantarle cara y conseguir las piezas que antes no pudiste (si conseguiste las primeras piezas para la pistola Eagle, obtendrás el segundo Kit de piezas). Pero ten cuidado: él está armado con un bazooka, que le podrás fastidiar apuntando a la cabeza con la escopeta. Sus proyectiles son muy fáciles de esquivar. Si optas por huir, ten en cuenta que para él no existen límites, y que te perseguirá como mínimo hasta que abandones la comisaría. Tanto si huyes como si no, detente unos breves instantes en la sala de depósitos: con las ganzúas podrás conseguir otro bote de pólvora B. Ahora, abandona la comisaría por donde has entrado.

CAMBIAMOS DE BARRIO

Encamina tus maltrechos pasos hacia las llamas que viste antes de adentrarte en la comisaría. Como recordarás, junto a ellas hay una puerta cerrada (15), que ahora puedes abrir con las ganzúas. En el siguiente pasillo, con forma de zigzag, encontrarás un fiambre con el archivo número 8 y un cargador para la pistola. Y sí, lo que has visto trepar por la ventana era un bicho, pero no te preocupes por ahora, que ya saldrá más adelante ...





Continúa avanzando hasta llegar a otro callejón. En uno de sus extremos encontrarás una manguera (16) que está bloqueada por unas tuercas. Como no puedes cogerla todavía, ve hacia el lado opuesto para encontrar tres plantas verdes (si no están aquí las encontrarás en el Ayuntamiento), dos plantas azules y una nueva puerta. Entra por ella, mata a los dos perros, y serás testigo de los horribles efectos del accidente de un autobús. En la parte posterior del mismo, encontrarás un cadáver con un bote de pólvora B, y muy cerca, el acceso a un garaje (17). Entra, y tras cargarte los dos perros, observa el coche que tienes delante, el que emite chispas del motor. Verás que la batería está recargándose. Como el dueño no podrá venir a recogerlo, hazte con el cable de electricidad y prosigue hasta alcanzar la habitación para salvar. Deja el cable y todo lo que no te haga falta y salva la partida si lo crees conveniente.

CAMINO DE LA ZONA COMERCIAL

Cuando salgas del garaje por la segunda puerta que hay en la sala para salvar la partida del garaje, accederás a una calle cortada por los coches y las vallas de seguridad (18). Sólo hay una puerta a la vista, así que cuélate por ella dentro del edificio. Dentro, y a unos pocos pasos de la entrada, verás el mapa de este barrio (Downtown). Avanza lentamente hasta que veas una caja colgada del techo. Sin preguntar por qué dispara a la caja hasta que caiga: de esta forma, y sin saberlo, habrás eliminado uno de los dos especímenes nuevos que te aguardan pocos metros más adelante. Los temibles Drain Deimos son primos hermanos de las arañas, y son capaces de ponerse a dos patas para atrapar a sus presas. Cuando actúan en grupo, resulta más difícil darles caza. Por eso, antes de enfrentarte a ellos es recomendable disparar a la caja. Hecha esta aclaración, avanza y da buena cuenta del segundo con la escopeta. El cadáver que descansa sobre el suelo de esta zona tiene en su poder un bote de pólvora A. Cerca del cadáver verás unas escaleras que parecen conducir a otro piso: no sigas por ese camino, arriba encontrarás un ascensor fuera de





MAPA 4 DOWNTOW











servicio, completamente inútil en este momento del juego (19).

Cuando hayas abandonado la estancia por la puerta que te quedaba por explorar, lo primero que debes hacer es dirigirte a la parte derecha del mapa siguiendo el camino que lleva al restaurante (21), donde podrás recoger dos plantas verdes para recuperar algo de energía. Cerca de las plantas encontrarás en un pequeño hueco un compás de bronce (20), pero olvídate de él por el momento: si lo coges, tendrás que depositarlo en su sitio para poder escapar de la trampa de agua y electricidad.

En este punto, tendrás libertad para escoger el orden de los lugares que vas a visitar, pudiendo ir primero al Restaurante (21) o bien al edificio del periódico de Racoon City (22).

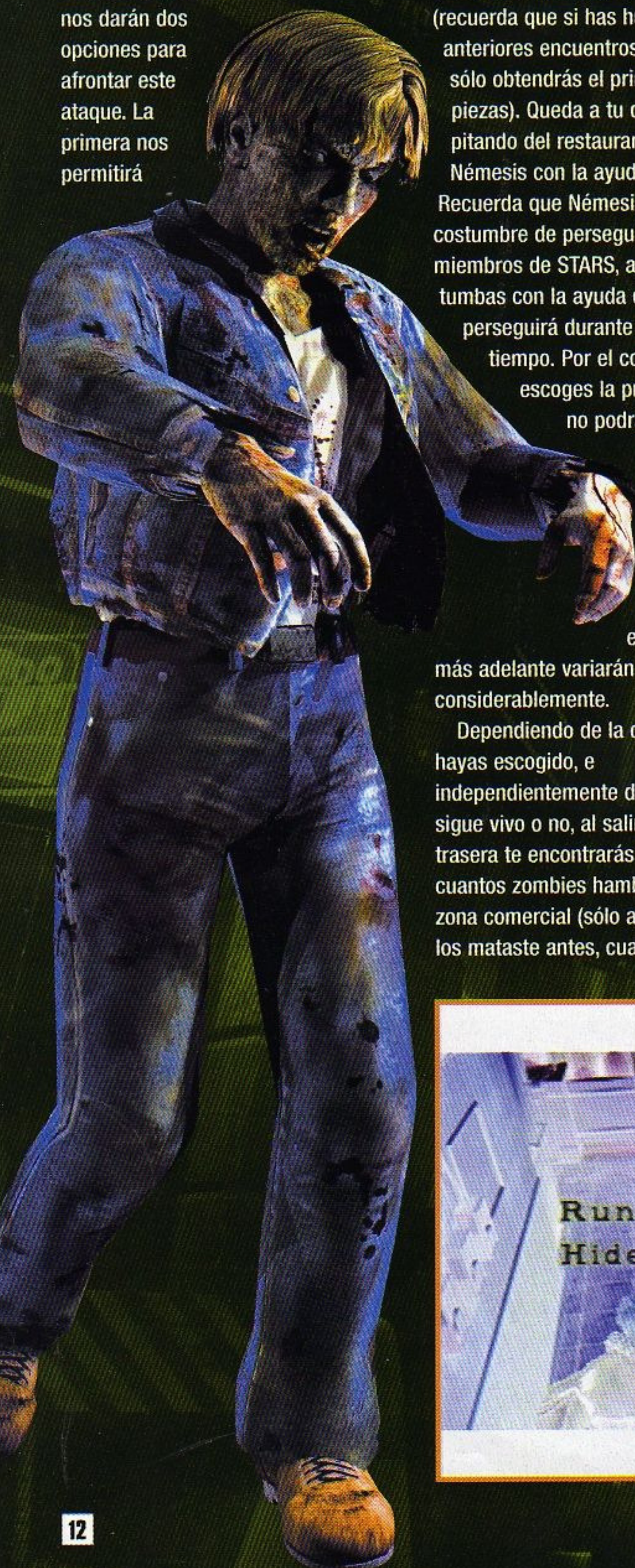
Sea cual fuere tu decisión, es muy recomendable dirigirse a la única habitación para salvar que hay en la zona, en la que por cierto, encontrarás una manivela oxidada y cartuchos para la escopeta. La manivela, por el momento, déjala en el baúl, ya que hasta dentro de un buen rato no te hará falta.

Ruta A: directo al restaurante

El restaurante tiene dos puertas, una principal y una trasera. Por ahora sólo puedes acceder al recinto como las verdaderas señoras, es decir, por la delantera. Una vez dentro del local, es muy posible que encuentres dos botes de pólvora A, que de no estar encima de una mesa, los podrás encontrar en las oficinas del periódico. De cualquier modo, procura no olvidarte del archivo número 9, que lo encontrarás encima de una de las mesas que más sobresalen.

Dirige tus pasos hacia la parte posterior de la cocina, fíjate en la trampilla que hay poco antes, y avanza hasta la puerta trasera de la cocina. Allí encontrarás un pequeño armario, que podrás abrir con las ganzúas. Dentro encontrarás una

barra de hierro, con la que podrás abrir la trampilla que viste antes. En este momento aparecerá Carlos, un mercenario contratado por Umbrella, y que tratará de convencer a Jill para que se una al grupo de mercenarios para poder sobrevivir. Acto seguido, dirígete a la trampilla y ábrela: la pesadilla llamada Némesis volverá a hacer acto de presencia. En esta ocasión, también se nos darán dos opciones para afrontar este ataque. La primera nos permitirá huir por la recién abierta trampilla, mientras que la segunda, nos permitirá escondernos en la cocina y tumbar a Némesis haciendo uso de una lámpara y el gas inflamable que hay en la sala.



Si escoges la segunda, podrás recoger el segundo Kit de piezas de la pistola Eagle, siempre y cuando hayas recogido el primero en alguno de los dos anteriores enfrentamientos (recuerda que si has huido en los anteriores encuentros con Némesis, sólo obtendrás el primer Kit de piezas). Queda a tu decisión salir pitando del restaurante o abatir a Némesis con la ayuda de Carlos. Recuerda que Némesis tiene la mala costumbre de perseguir a los miembros de STARS, así que si no lo tumbas con la ayuda de Carlos, te perseguirá durante muuuucho tiempo. Por el contrario, si escoges la primera opción, no podrás recoger el Kit de piezas de la pistola, y los hechos y situaciones que te encontrarás más adelante variarán considerablemente.

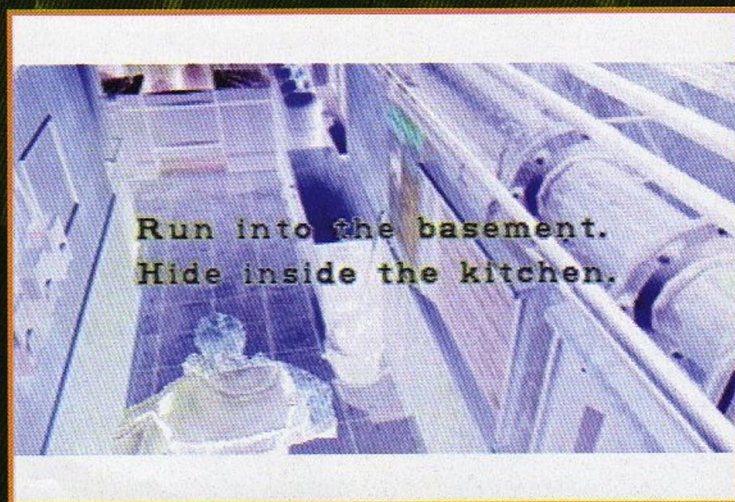
Dependiendo de la opción que hayas escogido, e independientemente de sí Némesis sigue vivo o no, al salir por la puerta trasera te encontrarás con unos cuantos zombies hambrientos en la zona comercial (sólo aparecerán si no los mataste antes, cuando fuiste a la habitación para salvar antes de comenzar esta ruta). En el supuesto de que Némesis siga vivo, procura deshacerte sólo de los zombies que te impidan avanzar, ya que el resto los despachará él con su bazooka. Si decides guardar tus avances en la habitación para salvar que hay en la zona comercial, ten cuidado, porque Némesis tiene el nefasto hábito de esperar escuchando tras las puertas...

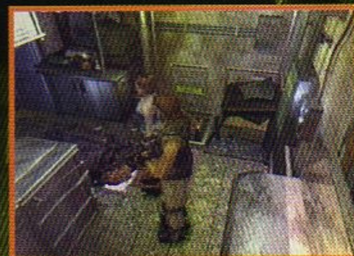
Cuando salgas de esta habitación, corre hacia el fondo para abandonar la zona comercial.

Al otro lado de la puerta podrás encontrar frente a ti la entrada del Ayuntamiento de Racoon City, al que todavía no puedes acceder, y relativamente cerca, las oficinas del periódico, tu próximo destino. Ten mucho cuidado, porque si no eliminaste a Némesis, continuará persiguiéndote en esta zona. Sólo hay un camino hasta las oficinas del periódico, así que corre cuanto puedas para llegar lo antes posible y así, de paso, evitarás los ataques de Némesis.

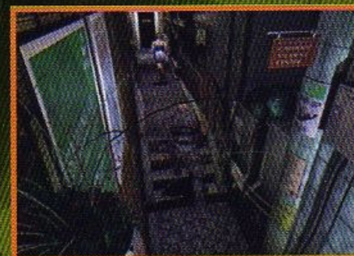
En el hall del edificio podrás encontrar el archivo número 10 encima de la cabina telefónica, y justo en el lado opuesto, un tampón de tinta y un spray. Empuja la escalera contra la máquina expendedora que hay junto a la cabina para acceder al panel que hay encima de ella. Súbete a la escalera y manipula el panel, con lo que conseguirás desviar algo de electricidad a la puerta metálica que permanece cerrada. Baja de la escalera y pulsa el botón que hay junto a ella para poder acceder a la segunda planta. No tengas miedo al fuego, porque tu vida, inexplicablemente, no bajará. Tras un par de sustos en las escaleras, y una sospechosa tranquilidad, entra en las oficinas. La primera puerta está bloqueada por las llamas, así que olvídate de ella.

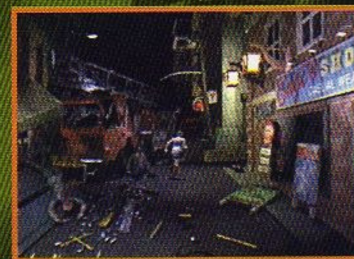
La segunda, por el contrario, está habitada por un zombie que no podrás ver nada más entrar en la habitación, que se encuentra al final del escritorio. Si no quieres perder vida, utiliza la escopeta apuntando a la cabeza, porque sólo tendrás tiempo para realizar un disparo. Cuando hayas dado cumplida cuenta del zombie , inspecciona con más calma la habitación. En el mencionado escritorio es posible que encuentres dos botes de pólvora A





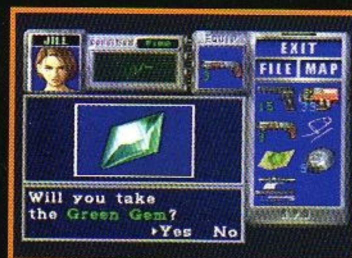


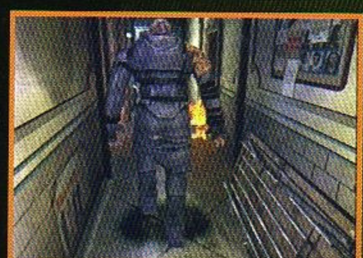














(los 2 que faltaban en el restaurante) y una gema de color verde. No cojas este último objeto todavía. En la mesa que está cerca de las llamas podrás encontrar el archivo número 11, y al fondo el archivo 12 (recuerda que para conseguir el Diario secreto de Jill tendrás que recoger por orden los 30 archivos). Cuando tengas todos estos items en tu poder, coge la gema verde, sal por la puerta y ... ¡¡¡Némesis aparecerá en el pasillo!!!

Lo mejor que puedes hacer es esperar a que entre en la oficina cerca de la puerta o la ventana, momento en el que deberás esquivar su ataque y abandonar las oficinas del periódico como alma que lleva el diablo.

Una vez en la calle, es el momento de dirigirse a la entrada del Ayuntamiento que vimos antes de adentrarnos en las oficinas del periódico. Junto a la puerta descansa el cadáver de un mercenario: regístralo y conseguirás balas para la pistola. La puerta está cerrada por culpa de un extraño sistema de seguridad que, como casi todos, debe ser obra de un ingeniero loco perteneciente a Racoon. Sólo conseguiremos abrirlas si utilizamos la gema verde (que acabamos de conseguir) y la gema azul que encontramos en la comisaría. Si no llevas en tu poder ésta última, es el momento de volver a la habitación para salvar la partida más cercana, es decir, la que se encuentra en la zona comercial y buscar la gema azul en el baúl. Y ante todo, recuerda que Némesis todavía sigue tras tus pasos...

Ruta B: directo a las oficinas del periódico

Antes de moverte, recuerda que si quieres conseguir el diario secreto de Jill, primero deberías pasarte por el restaurante para coger el archivo 9. Si ya lo has cogido, o no te interesa, corre en dirección opuesta al lugar donde se encuentra el compás de bronce. Tras cruzar la puerta, te encontrarás en la zona comercial, que no es otra cosa que el pasillo que conduce a la salida trasera de restaurante. La zona está plagada de zombies, así que ya sabes lo que tienes que hacer. Si te fijas, verás que existe un pasillo perpendicular que conduce a una sala para guardar la partida (que contiene una palanca oxidada y una caja de cartuchos para la escopeta) y a una nueva puerta. Crúzala para salir a una calle cortada por un camión de bomberos y una valla de seguridad (en ella encontrarás un cargador para la pistola), y sigue el único camino posible hasta llegar al periódico. Dentro, tendrás que empujar la escalera para alcanzar el dispositivo de seguridad que abrirá la puerta cerrada. No te olvides de coger el spray, el tampón de tinta y el archivo número 10. Sube por las escaleras hasta llegar a la planta superior. En el pasillo verás una puerta bloqueada por el fuego y otra abierta más al fondo. Avanza hasta ella y entra para encontrarte con Carlos, que yace tendido en el suelo. Poco después aparecerá Némesis, viéndote obligado a tomar una de esas decisiones rápidas que alteran el curso de la historia. Las opciones son esconderte o saltar por la ventana, teniendo cada una de ellas su propias consecuencias.

La primera, esconderte, te permitirá obtener un nuevo objeto de Némesis, que quedará aturdido tras una explosión. Aprovecha este momento para recoger el item de Némesis (si le venciste antes, ya podrás construir la pistola Eagle) y abandona la sala rápidamente no sin antes recoger los archivos 11 (en la mesa que está pegada al fuego) y 12 (en la esquina cercana). Es posible que en el escritorio cercano a la entrada encuentres dos botes de pólvora A, que de no estar aquí, los encontrarás en el restaurante. Abandona el edificio pitando, y ten mucho cuidado, porque Némesis seguirá tus pasos. Ve hacia el restaurante, llevando contigo las ganzúas y la gema azul.

Si por el contrario, saltaste por la ventana, llegarás a un pequeño callejón con dos plantas rojas. Para recoger los objetos que te dejaste en las oficinas del periódico, tendrás que regresar al edificio y enfrentarte con Némesis. También puedes dejar los archivos y la pólvora atrás y dirigirte directamente al restaurante, llevando contigo las ganzúas y la gema azul. Allí, tu principal objetivo es buscar la gema verde. Para ello, primero debes abrir el armario que verás junto a la puerta trasera del restaurante con las ganzúas. Dentro encontrarás una barra de hierro, con la que podrás abrir la trampilla que hay en la zona de las cocinas. Desciende por la escalerilla que ha quedado a la vista y mata a todos los zombies que deambulan en esta zona para poder recoger la gema verde del cadáver que descansa apoyado sobre la pared.

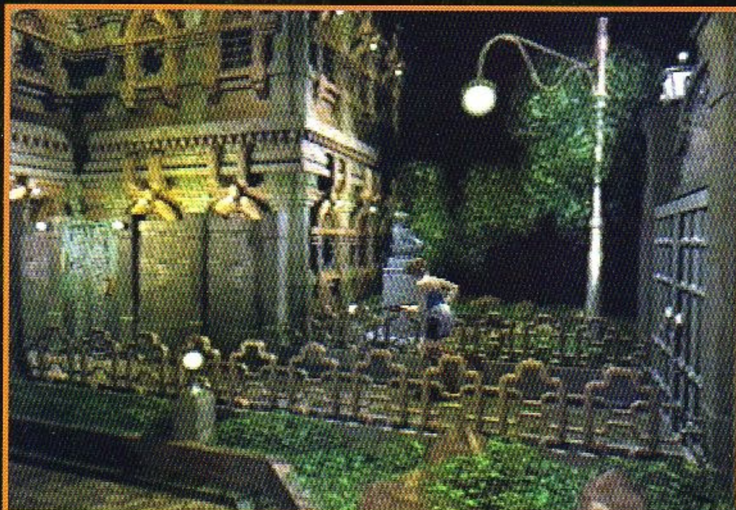




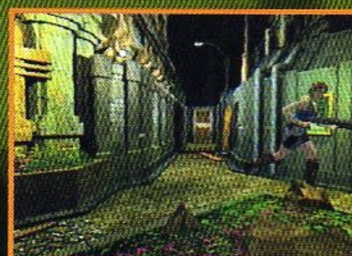


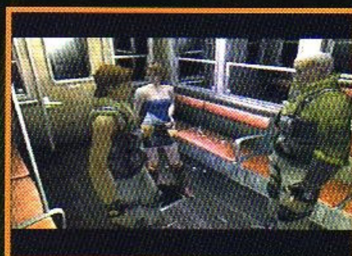
EL DURO CAMINO HASTA EL TROLEBÚS

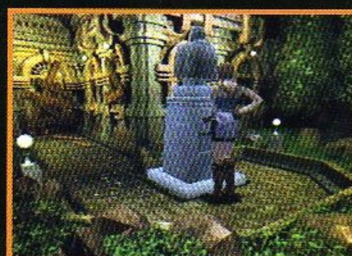
Una vez hayas insertado ambas gemas en el panel (23), accederás al Ayuntamiento. A partir de este punto,















Némesis abandonará su persecución durante un rato, así que avanza sin miedo hasta llegar a una bifurcación. Toma el camino de la izquierda (24) hasta llegar a una puerta; no sufras, que el camino todavía sigue despejado. Al otro lado de la puerta nos esperarán unos cuantos muertos que, suponemos, se están transformando en zombies, por lo que es probable que no todos se levanten para recibir a Jill como se merece. Acaba con los que molesten, y deja a los demás para cuando vuelvas a pasar por aquí. Sal por la única puerta que hay y recoge, si tienes espacio en tu inventario, las dos plantas verdes. Al final de este pasillo encontrarás otra puerta, cruza su umbral y apunta rápidamente al barril de combustible que verás frente a ti. En este punto los enemigos de la zona pueden variar, teniendo que enfrentarnos a tres perros o tres zombies. En cualquier caso, dispara al barril cuando los enemigos se encuentren lo suficientemente cerca y revisa el cadáver que hay junto a la puerta para conseguir 14 cartuchos para la escopeta. Después, avanza hasta llegar a la barricada, sortéala y continúa andando hasta alcanzar el segundo vagón del trolebús.

Dentro de este rudimentario sistema de transporte tendrás ocasión de conocer al resto de mercenarios, aunque antes de proceder a las presentaciones deberías hacerte con el archivo número 14, que se encuentra encima del cuadro eléctrico del trolebús. En este escrito básicamente se explica que faltan 4 componentes en el mecanismo de funcionamiento del trolebús, así que toma buen nota porque ya tienes una ligera idea de lo que te tocará hacer a partir de ahora. Te adelantamos que uno de los componentes, el cable de electricidad, ya lo tienes en tu poder.

Al seguir inspeccionando el vagón, Jill se topará con Nicholai, el líder de los mercenarios. Tras una breve charla, se irá a otro vagón, y verás a Mikhail, otro mercenario, tendido una hilera de asientos. Acércate para hablar con él y verás lo que puede llegar a decir una persona en pleno delirio.

Avanza hasta el siguiente vagón para reunirte con Carlos y Nicholai, y observa su discusión sobre tu presunta utilidad para salir vivos de Racoon. Tras el tira y afloja de la situación, ambos personajes coincidirán en que, para salir vivos de la ciudad, es imprescindible poner en funcionamiento el trolebús. Antes de que cada uno se vaya por su lado, Carlos te regalará una práctica cartuchera que te permitirá llevar dos objetos más en tu inventario. No abandones este vagón sin antes revisarlo a fondo, ya que en los asientos encontrarás una llave inglesa, objeto que será vital para acceder a nuevas zonas.

A partir de este punto, tendrás que regresar a algunas localizaciones que ya has visitado, teniendo completa libertad para escoger el orden.

LA BÚSQUEDA DE LAS TRES PIEZAS

Lo primero que debes hacer es volver a la entrada del Ayuntamiento. Es posible que, por el camino, algún zombie decida salir de su coche para estirar las piernas. Cuando acabes con él revisa la guantera para hacerte con un bote de pólvora B.

Poco antes de llegar a la entrada, una puerta (26), que hasta ahora permanecía cerrada, se abrirá de forma violenta, dejando entrever la presencia de cuatro zombies. Quítatelos de encima con la escopeta y entra por la puerta que han abierto. En este minúsculo recinto encontrarás tres plantas (si no estaban en el primer callejón del mapa Downtown) y una estatua con un interruptor intermitente. Púlsalo para que la estatua baje el brazo y así puedas coger el libro de bronce. Te recomendamos que éste último objeto lo guardes en un baúl, ya que lo necesitarás más adelante.

Como hemos dicho antes, esta parte del juego la puedes llevar a cabo en el orden que desees, pero nosotros te recomendamos que sigas nuestros pasos, ya que son los más lógicos y los que menos paseos te obligarán a dar.

Lo primero que debes hacer es dirigirte a la Gasolinera (28), para lo cual debes regresar a la bifurcación y seguir el camino de la derecha (27). Te aconsejamos que, antes de seguir avanzando, recuperes la manivela oxidada que dejaste hace tiempo en un baúl, ya que ahora será imprescindible. Del mismo modo, en tu inventario tampoco debería faltar la llave inglesa, ya que a partir de ahora resultará vital para acceder a dos nuevas zonas. Procura dejar algo de espacio libre en el inventario, ya que en la Gasolinera encontraremos objetos que, si no son cogidos en esta incursión, serán inaccesibles durante el resto del juego.

El baúl más cercano es el que se encuentra en la zona comercial. Para llegar hasta él tendrás que abandonar el Ayuntamiento, y seguir todo recto hasta alcanzar la puerta que da acceso a esta zona. Por desgracia, regresar será un poquito más complicado, ya que la zona comercial volverá a estar plagada de zombies. Y por si esto fuera poco, al salir de esta zona nos pueden esperar otras dos tandas aleatorias

de enemigos. La primera, protagonizada por tres perros, puede tener lugar cerca de la entrada al Ayuntamiento, mientras que la segunda nos espera un poquito más adelante, cerca de la estatua donde cogimos el libro de bronce, En este segundo caso, para gozo y algarabía de los amantes de los sustos, dos zombies saltarán desde las ventanas del edificio.

Una vez superados estos escollos, toma el camino derecho de la bifurcación antes mencionada, y sigue hasta llegar a una puerta. Tras pasarla, sólo tendrás que andar un poco para llegar a la gasolinera. Como habrás observado, el acceso a la gasolinera está protegido por un cierre metálico: utiliza la manivela oxidada para levantarlo. Cuando se rompa la manivela, no pienses que eres un "manazas", porque siempre ocurre , utiliza la llave inglesa para terminar de subir el cierre, momento en el que podrás acceder al interior de la gasolinera. Dentro te espera uno de los mercenarios, que puede variar entre Carlos o Nicholai dependiendo de la decisión que tomaras en el último enfrentamiento con Némesis.

En el centro, encima de la mesa, encontrarás 3 botes de pólvora A y un spray en las estanterías que hay detrás del mostrador. Justo al lado hay un armario cerrado con un peculiar sistema de seguridad. Como casi todos los puzzles de Resident Evil 3, la solución de los puzzles es aleatoria, y por lo tanto no existe una clave única. En este caso, el puzzle presenta cuatro interruptores asociados a una letra (A, B, C y D). Si te fijas bien, al comenzar el puzzle una letra aparecerá iluminada, y las otras tres apagadas. El objetivo del puzzle es dejar iluminado sólo el interruptor que hay encima de la letra resaltada. Cada vez que pulses un interruptor, lo que estarás haciendo es activar o desactivar los interruptores adyacentes (al más puro estilo Lights Out), de forma que los que estaban apagados ahora estarán encendidos. Tendrás que repetir el puzzle tres veces para poder abrir el armario. No es muy difícil, y además cuentas con intentos









ilimitados.

Cuando hayas superado el puzzle podrás recoger el bidón de aceite, uno de los componentes que hacen falta para poner en funcionamiento el trolebús.

Cuando vayas a salir de la gasolinera, una estrepitosa explosión dejará el recinto en llamas. Los objetos que no hayas cogido, ahora serán inaccesibles, así que bien poco tienes que hacer ya aquí. Sal pitando hacia la zona del restaurante, no sin antes pasar por un baúl para dejar algunas de tus pertenencias, como el bidón de aceite, y coger el libro de bronce.

¿Recuerdas la zona donde encontraste un compás de bronce protegido por una trampa de agua y electricidad (20)? Pues bien, dirígete allí y coloca el libro de bronce en el hueco libre que hay justo al lado. De este modo podrás coger el compás de bronce sin problemas. Vuelve a la entrada del Ayuntamiento -es probable que en el camino aparezcan unos cuantos cuervos- y coloca el compás en el brazo de la estatua que nos permitió coger el libro de bronce (26). Con ello activarás un mecanismo que te permitirá coger una batería de la parte posterior de la estatua.

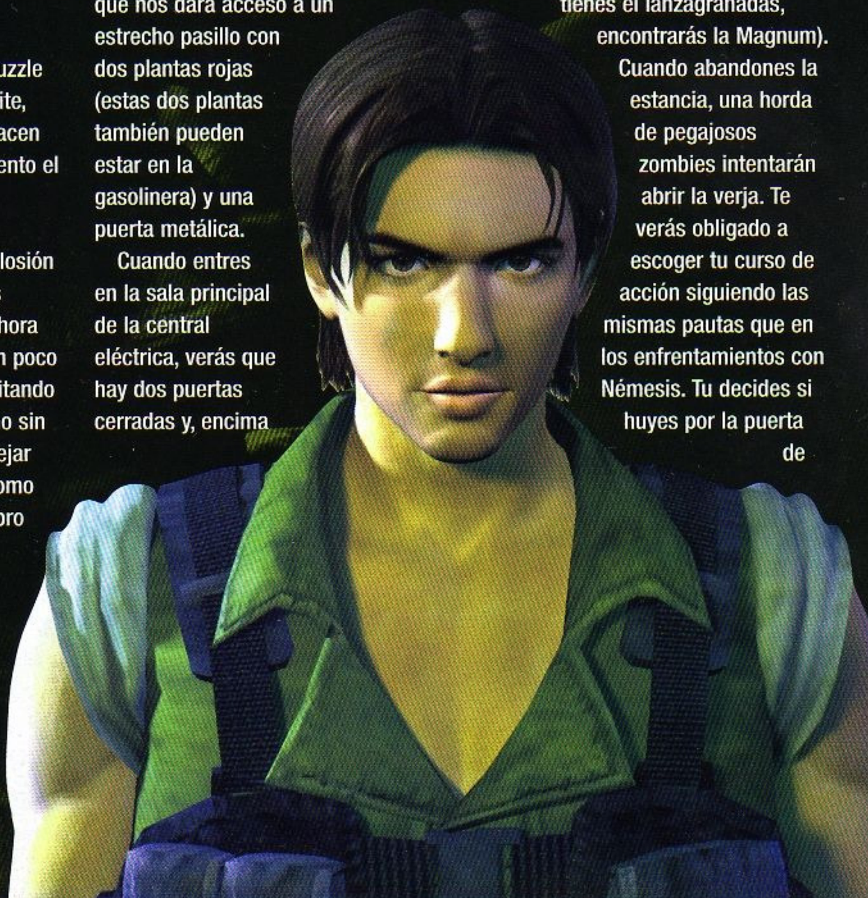
Con esta batería, debes regresar a la habitación en la que estaban los Brain Deimos y colocarla en el ascensor que no funcionaba (19). De este modo conseguiremos llegar a una zona nueva que de otra forma es imposible visitar, llamada Central Eléctrica (Sub Station). El recibimiento (29) no podía ser mejor: 6 zombies de todas las edades, tamaños y colores nos pedirán a gritos una ración de pólvora. Si te das prisa, es muy probable que te puedas cargar unos cuantos disparando al mecanismo que hay adherido a la pared. Cuando hayas limpiado la zona, examina el fiambre que hay cerca del ascensor para obtener munición para la pistola, y avanza hasta llegar a la central eléctrica de la ciudad (30). La puerta principal estará cerrada: sigue la verja hasta llegar a una reja metálica que nos dará acceso a un estrecho pasillo con dos plantas rojas (estas dos plantas también pueden estar en la gasolinera) y una puerta metálica.

Cuando entres en la sala principal de la central eléctrica, verás que hay dos puertas cerradas y, encima de una mesa, tres botes de pólvora B que, de no estar aquí, aparecerán más adelante. En esta misma sala, cerca de la mesa, encontrarás dos máquinas con las que podrás interactuar. La que está más cerca de la parte inferior de la pantalla suministra energía a la que está situada en la esquina superior derecha; activa la primera para poder toquetear la segunda y prepárate para afrontar uno de los pocos puzzles de Resident Evil 3 que tiene una única solución.

La mecánica del puzzle es la siguiente: cada una de las puertas tiene su propio límite de voltaje, de forma que si nos pasamos, o nos quedamos excesivamente cortos, no conseguiremos abrirla.

La máquina que estás toqueteando presenta dos botones interesantes: el rojo añade 15 voltios, que se multiplicarán por el número que hay entre las distintas casillas, mientras que el azul restará 5 voltios, que también serán multiplicados por el número que aparece entre las casillas. De este modo, para abrir la puerta que tiene el límite de 120 voltios tendrás que introducir la siguiente secuencia: rojo, rojo, rojo, azul. En la sala que hay detrás de esta puerta podrás recoger el arma que no apareció en la comisaría (si tienes el lanzagranadas, encontrarás la Magnum).

Cuando abandones la estancia, una horda de pegajosos zombies intentarán abrir la verja. Te verás obligado a escoger tu curso de acción siguiendo las mismas pautas que en los enfrentamientos con Némesis. Tu decides si huyes por la puerta de



emergencia o bien aumentas la potencia de la electricidad para freírlos (muy recomendable esto último). Si escoges la otra opción, Némesis te estará esperando fuera del edificio con su bazooka. Si decides plantarle cara y le derrotas, obtendrás un Pack de primeros auxilios (siempre y cuando le hayas derrotado en las anteriores ocasiones y ya tengas la pistola Eagle).

Para abrir la otra puerta, que es la que encierra el fusible necesario para el trolebús, introduce la siguiente secuencia: rojo, rojo, azul, azul.

Cuando tengas todos estos objetos en tu poder, puedes abandonar la central. Dependiendo de las decisiones que hayas tomado a lo largo del juego, Némesis puede o no aparecer en este momento.

Para conseguir el último elemento necesario para poner en funcionamiento el trolebús, tienes que deshacer todos los pasos que has dado y regresar al mapa 1, Uptown. Tendrás que atravesar el garaje, y llegar hasta el lugar donde se encuentra la manguera que viste bastante más atrás (16). Quita las tuercas con la llave inglesa, y la manguera es tuya. Ahora debes volver al lugar donde te encontraste una puerta bloqueada por el fuego (6) (el mismo sitio en el que un perro envuelto en llamas se abalanzó sobre Jill). Enchufa la manguera a la boca de riego que hay en la pared cercana y disponte a ver como Jill ejerce de bombero. Procede por el paso que acabas de despejar y entra por la puerta que encontrarás al fondo. En el primer pasillo encontrarás dos plantas azules, que para no engañarnos, anuncian descaradamente la presencia de un enemigo venenoso en el próxima estancia, los novedosos Brain Suckers, que son capaces de lanzarnos un líquido venenoso desde grandes distancias. Por lo que pueda pasar, coge al menos una de estas plantas.

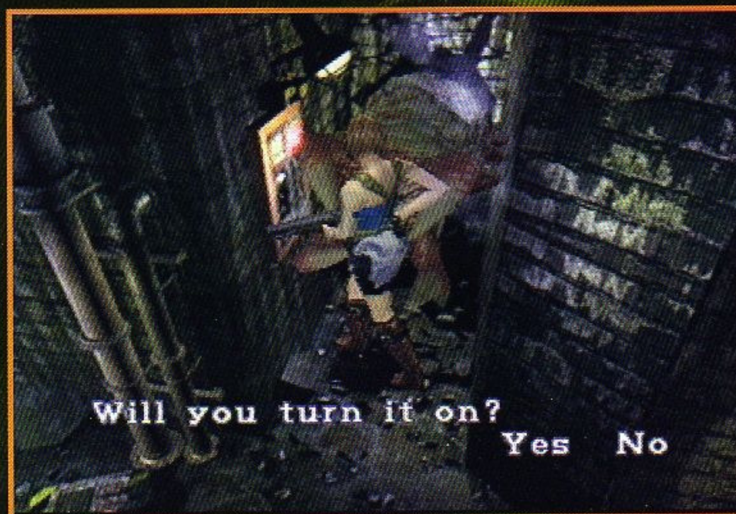
Cuando hayas despachado a los dos Brain Suckers, bien utilizando la caja explosiva que hay en la pared o bien utilizando tu arma preferida, podrás recoger una nueva manivela cerca de la puerta por la que entraste. Sigue el pasillo hasta el final, y entra en la farmacia de Umbrella (31). Aquí, también podrás asistir a un evento aleatorio: si viste a Carlos en la gasolinera, ahora te encontrarás a Nicholai, y viceversa. Una vez vista una u otra secuencia, podrás deambular por la oficina para recoger los archivos 14 (en la mesa en la que brilla un objeto) y 15 (en los cajones que hay junto a la ventana), un spray en el armario pegado a los cajones y un tampón de tinta muy bien escondido en la mesa antes citada. El objeto brillante no es otra cosa que un mando a distancia; utilízalo y fíjate bien en las imágenes del anuncio que aparecerá en el monitor. El producto que has visto en las imágenes es otro de los elementos aleatorios, y su nombre puede variar entre Safsprin, Adravil y Aquacure. Sea cual fuere, el nombre que has visto es la contraseña para el ordenador que hay en la misma sala. Una vez introducida la clave, la puerta que hay detrás de la mesa se abrirá, dejándote paso a los almacenes de Umbrella. Allí encontrarás un tipo de aceite (Oil Additive) y, muy probablemente, tres botes de pólvora A y otros tres del tipo B (si no están aquí pueden aparecer en cualquier otra parte del juego). Cuando cojas el aceite y te decidas a salir del almacén silbando, una nueva horda de zombies aparecerá. Es muy recomendable que hagas uso de la tubería de gas, ya que por lo menos podrás cargarte unos cuantos sin desperdiciar demasiada munición. Y si quieres ahorrar más munición, regresa a las estanterías del almacén y espera a que lleguen los zombies supervivientes: apunta con el botón R2 a la segunda tubería y acaba con ellos rápidamente. De vuelta en la oficina, verás que los zombies la han invadido: elimina sólo los que sean necesarios para llegar a la puerta sano y salvo (rodea la mesa y dispara con la escopeta a los dos zombies que están cerca de la puerta). Una vez fuera del edificio, si no diste buena cuenta de los Brain Suckers, estarán esperándote. Corre cuanto puedas para dejarlos atrás si no quieres gastar munición. Ahora, tu objetivo prioritario es llegar hasta la habitación para salvar más cercana. Pero cuidado, si pasas por delante de la boca de riego que hay en la pared, Némesis aparecerá de nuevo. Como ya hemos destacado en anteriores encuentros, si consigues tumbarlo, recibirás el Pack de primeros auxilios o un Kit de piezas de la pistola Eagle dependiendo de tus anteriores actuaciones. Tu decides si quieres enfrentarte o esperar un poco, porque antes puedes hacer unas cuantas cosas de manera opcional. En primer lugar, puedes regresar al callejón que lleva a la puerta trasera del restaurante (3) para conseguir un poco de munición extra. Allí, con la ayuda de la palanca, podrás abrir una puerta metálica que está enfrente de los contenedores de basura, recibiendo como premio tres cajas de proyectiles para el lanzagranadas. Si quieres, también es posible volver al almacén del principio del juego para ver como se encuentra el Darío. Como verás queda bien poco de él, pero dentro del camión en el que se encontraba puedes recoger el archivo 16 y dos botes de pólvora A y otros dos del tipo B. En el camino a estas dos zonas, es muy posible que algunos zombies salten de las ventanas de algunas casas o que te encuentres algunos cuervos.

Cuando tengas todos estos objetos en tu poder, habrá llegado el momento de volver al Trolebús (25). En el camino, exactamente en el garaje que separa el Uptown del Downtown, te verás sorprendido por uno de esos eventos en los que tienes que tomar una decisión rápida, donde podrás ver cómo se desmorona el suelo. De las dos opciones, la más recomendable es trepar, ya que si te dejas caer, te tendrás que enfrentar a una nueva especie autóctona de Racoon, los gusanos, que nos obligarán a utilizar unas cuantas balas. Cuando pases por una habitación, recoge todos los objetos necesarios para poner en funcionamiento el trolebús, es decir, el cable de electricidad, el fusible, el bidón de aceite y el aceite especial. Si quieres ahorrar algo de espacio en el inventario, combina estos dos últimos elementos, ya que además sólo así funcionarán como una de las piezas que nos hacen falta.

Poco antes de llegar al trolebús, un viejo conocido llamado Némesis volverá a plantarse ante Jill. Tú







decides si quieres conseguir de sus manos las primeras piezas de la escopeta M37 (siempre y cuando hayas conseguido el Pack de primeros auxilios) o bien huir como una posesa. Recuerda que Némesis también es muy hábil a la hora de evitar los proyectiles, sobre todo los del lanzagranadas, así que procura apuntar bien. Si decides huir no te preocupes, la persecución durará poco. Y si pensabas que a partir de ahora, el camino al trolebús iba a ser tranquilo, vete olvidando. Poco antes de llegar, Jill sufrirá los embates de un nuevo temblor de tierra. Esta vez no podremos tomar una decisión, y caeremos irremisiblemente a las profundidades del hueco abierto. Abajo nos espera una nueva criatura, llamada Grave Digger, que no es otra cosa que un gusano de proporciones XXL. El arma más apropiada para acabar con él es el lanzagranadas equipado con los proyectiles ácidos, ya que con siete disparos le despacharemos rápidamente. La pistola Magnum también funciona, pero requiere 10 disparos. Si andas escaso de munición y no puedes permitirte el lujo de acribillarle, pulsa los tres interruptores que hay en este tramo del alcantarillado para activar la escalera de emergencia. Si tienes problemas para subir por la escalera porque el gusano está demasiado cerca, vete a la parte más alejada y espera a que vuelva a asomar la cabeza. En ese momento corre a la escalera: subirás sin ningún problema. Y ahora, después de todos estos contratiempos, dirígete al trolebús.

MAPA 5
TORRE DEL RELOJ
PRIMER PISO

41 · 35 · 34 · 33 · M · 36 · 38 · M.E. · H · P · M.E. · 37 · 32

ADIÓS, RACOON CITY

Tras poner los tres componentes en el cuadro eléctrico del trolebús, los mercenarios irán llegando. El primero será Carlos que, si te lo encontraste en la gasolinera, te dará proyectiles para el lanzagranadas. Como verás, Mikhail todavía permanece tumbado en los asientos. Dirígete al panel del control del primer vagón del trolebús y Carlos se lanzará sobre el panel de control, consiguiendo que el antiguo medio de transporte se ponga en marcha. Al poco tiempo, oirás un fuerte ruido. Vuelve al primer vagón para contemplar que Némesis se ha colado en el vagón. Puedes enfrentarte a él, pero no merece la pena. Sal por la puerta que has entrado y deja que Mikhail muera como un verdadero héroe en una espectacular secuencia de video.





Acto seguido, volveremos a encontrarnos con otra de esas situaciones en las que tenemos que tomar una decisión: puedes abandonar el trolebús por la ventanilla o hacer uso del freno de emergencia. La decisión incidirá en el enemigo al que nos enfrentaremos próximamente, así como en la posibilidad de recibir munición extra.

Ruta A: salta por la ventanilla. Esta ruta comienza cerca del trolebús estrellado, el cual ha abierto un hueco en la pared de uno de los dormitorios de la Torre del Reloj (32). Entra en esta habitación, busca varios botes de pólvora A y B (pueden estar en la capilla) y coge la llave de la Torre del Reloj (para encontrarla, es necesario salir y volver a entrar en



esta habitación, ya que si no, el cuadro que la protege no caerá). Sal por la única puerta que hay y salva la partida y ordena tus pertenencias si es necesario.

Con la llave en tu poder, abre la otra puerta que hay en la sala y dirige tus pasos hacia la librería (33). Aquí te encontrarás con Carlos, que te dará unos valiosos proyectiles de hielo para el lanzagranadas (¡qué majo!) y se irá. En esta misma habitación puedes encontrar unos cuantos proyectiles normales para el lanzagranadas encima de la mesa (que también pueden estar en el comedor cercano (35)) y el archivo número 18 (si quieres conseguir el diario secreto de Jill NO lo cojas todavía: ve primero a la habitación contigua por la única puerta que puedes abrir (la otra requiere una llave especial que todavía no tienes) y recoge el archivo 17 del mercenario que yace muerto (34), del que también podrás conseguir el lanzaminas. Cuando hayas cogido el archivo 18, podrás recoger un tampón de tinta.

Vuelve a la habitación en la que encontraste el lanzaminas, es decir, al Hall principal (34), y coge el mapa de la torre y el spray de la mesa que hay cerca del mercenario. A ambos lados de la escalera principal podrás escuchar dos melodías distintas provenientes de dos cajas de música. Quédate con la "copla" y apunta los dos crípticos mensajes, porque te serán muy útiles de cara a un futuro puzzle. Desde este punto puedes ir a la sala que queda al oeste, el comedor (35) (para recoger las granadas si no lo hiciste antes), o bien tirar millas al sur, directamente al jardín de la torre (38), que queda enfrente de la escalera principal.

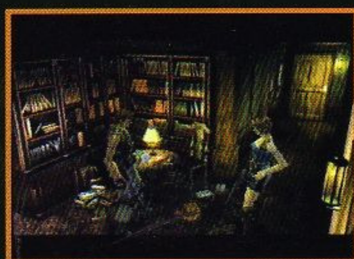
Cuando estés en el jardín al aire libre, podrás encontrarte dos tipos de enemigos aleatorios: o bien perros o bien cuervos. Recoge todas las plantas que puedas (hay tres verdes y dos azules), pero no las despilfarres, porque en el piso superior de la torre podrás encontrar dos rojas con las que deberías combinarlas. En la parte izquierda del jardín podrás observar una pequeña puerta, que estará cerrada si no has avanzado por el pasillo que nace desde el comedor. Este pasillo conduce a la sala de música (36), que es la sala a la que podemos acceder desde el jardín, y está conectada con la capilla (37). Es muy recomendable que esta pequeña puerta esté abierta, ya que en el futuro será una buena vía de escape. De cualquier forma, tienes que llegar a la capilla para recoger una nueva llave, que se encuentra dentro de un pequeño armario que hay frente al órgano. También puedes salvar tus avances en esta habitación. Al salir, una horda de zombies invadirá la sala de música, así que corre para llegar a escalera del Hall. (fin ruta A)

Ruta B: utiliza el freno de mano.

Jill comienza esta ruta en el jardín de la torre del reloj, acompañada de unos alegres cuervos que saldrán a darnos la bienvenida. Si quieres, puedes recoger las 3 plantas verdes y azules que hay en esta zona. Como no puedes salir por la entrada principal, utiliza la pequeña puerta que encontrarás un poco más a la izquierda, con la que conseguirás entrar a la sala de música. Desde aquí, dirígete a la capilla, que está tras la puerta más lejana. En la capilla, podrás recoger dos botes de pólvora A y dos del tipo B (pueden estar el ala este del edificio) y la segunda llave de la torre del reloj, con la que podrás abrir la puerta principal. Al salir de la sala, unos cuantos zombies, invadirán la sala de música, así que corre cuanto puedas para llegar al comedor, que está enfrente de la puerta por la que has salido de la capilla. Aquí puedes recoger unos cuantos proyectiles para el lanzagranadas (decimos "puedes" porque pueden estar en el Hall) después de hablar con Carlos ... y después de darle un buen par de "leches". Abandona el comedor y explora el Hall principal, que se encuentra detrás de la puerta que todavía no has explorado. En él encontrarás el lanzaminas, el archivo número 17, el plano de la torre y un spray. Escucha las melodías de las cajas que encontrarás a ambos lados de la escalera, y apunta el críptico mensaje: te servirá en un futuro puzzle. Ni subas por la escalera ni salgas por la puerta que da al jardín,

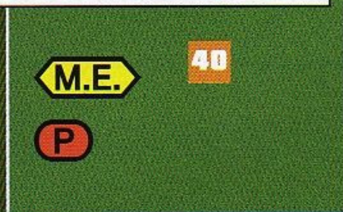










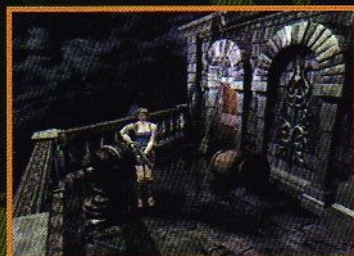


tan sólo explora la zona que hay detrás de la puerta que te queda por abrir. Por desgracia, la librería estará plagada de zombies, así que lo mejor que puedes hacer es limpiar la zona antes de empezar a recoger el archivo 18, el tampón de tinta y los proyectiles del lanzagranadas (si no los recogiste en el comedor). Cuando hayas acabado, dirígete a la puerta que hay en el pasillo sur de la librería. Nada más pasarla, podrás vaciar tus bolsillos en el baúl y salvar la partida si lo consideras necesario. Sal por la otra puerta y recoge la segunda llave de la torre, que quedará a la vista tras descolgarse el cuadro. Si en la capilla no encontraste cuatro botes de pólvora, los verás aquí. Ah! y no explores muy al fondo la habitación, ya que unos cuantos zombies se abalanzarán sobre ti desde las llamas. Ahora, regresa al Hall principal. (fin ruta B)

Utiliza la escalera principal para acceder al segundo piso de la torre(39). Sí, los berridos que has oído han salido de la garganta de Némesis, pero no te preocupes por ahora, sólo te está avisando. Al subir las escaleras te esperarán tres desagradables, y no menos repugnantes, arañas gigantes. Con dos disparos de la escopeta puedes dar buena cuenta de la que está más cerca de la escalera, mientras que las otras dos las puedes despachar con un único disparo de la pistola si apuntas a la caja de explosivos que hay adherida a la pared. Sal por la única puerta que encontrarás para acceder al balcón, donde podrás recoger las dos plantas rojas antes citadas. En el centro del balcón podrás observar la existencia de una cerradura. Inspecciónala, usa una de las dos llaves de la torre (que automáticamente quedará descartada) y verás como baja una escalera de incendios, con la que podrás acceder a la tercera planta de la torre (40). En lo alto de la torre podrás salvar la partida y hacer todos los cambios pertinentes en tu inventario y, aparte, podrás hacerte con un tampón de tinta junto a la máquina de escribir, una rueda de plata y dos botes de pólvora en un estante del armario (en lugar de la pólvora puede haber munición para el lanzaminas).

Si inspeccionas el resto de la tercera planta, podrás ver un mecanismo de relojería al que le falta una pieza junto al baúl. Si utilizas la rueda de plata, verás que la pieza





baila, que es pequeña y no sirve. Tendrás que buscar otra pieza para que las campanas suenen (y así pueda localizarte el helicóptero de los mercenarios). Pero antes de abandonar la zona en su busca, debes resolver un puzzle sonoro que está a la izquierda de la puerta por la que has entrado a esta planta. Se trata de una bella caja de música que, al ser manipulada, emite una melodía. Cuando la melodía termine de sonar, te verás obligado a toquetear una serie de interruptores, marcados con las letras de la A a la F. Cada interruptor está asociado a una parte de la melodía que has escuchado antes, por lo que tienes que reconstruir la melodía de forma correcta. La solución es aleatoria, y por lo tanto no podemos dar una única clave. Sirva como pista que cada interruptor tiene dos posiciones, arriba y abajo, así que probando distintas combinaciones hallaréis la solución. Si aún así tienes dificultades, consulta las extrañas claves que te dieron las dos cajas de música de la planta baja de la torre. En ellas hallarás la solución. Cuando tengas la melodía exacta, reprodúcela desde el principio y la caja se abrirá para mostrarte una nueva llave. Cógela y combínala con la única llave de la torre que te queda. Como resultado obtendrás la llave del tiempo.

Con la llave del tiempo entre tus manos, debes volver a la librería (33), donde haciendo memoria recordarás que había una puerta que no podías





abrir. Para ello vuelve al balcón y... ¡¡ay dios, si es el pesado de Némesis!!

Este combate será otro de esos eventos en los que tendrás que tomar una decisión rápida entre dos opciones distintas. La primera, te permitirá cegarle con un foco, lo que le hará caer fuera del edificio. De este modo, te ahorrarás su molesta presencia durante un buen rato. La segunda está diseñada para aquellos que disfrutan sufriendo, ya que si utilizas el cable eléctrico sólo conseguirás dejar aturdido a Némesis. Como recompensa, podrás recoger las piezas que te faltan para construir la escopeta M37 (si tienes las primeras piezas, claro) teniendo como contrapartida la presencia de Némesis en el edificio. Una vez más, tú decides.

Sea cual fuere tu decisión, baja las escaleras y entra por la puerta que lleva a la librería. Una vez dentro utiliza la llave del tiempo y entra en la nueva sala. Te encontrarás en un largo pasillo habitado por tres arañas; no deberías tener demasiados problemas para pasar entre ellas corriendo. Si puedes, examina el cadáver que hay en el suelo para conseguir unas jugosas granadas. Al final del pasillo te espera otra puerta, crúzala y prepárate para afrontar un nuevo puzzle (41). En la esquina verás un par de fiambres: inspecciónalos para conseguir el archivo 19. Si sigues la pared en la que están apoyados, verás que hay tres extraños cuadros. No los toques todavía, ya que no tienes las piezas necesarias para manipularlos. Examina a fondo la habitación hasta que encuentres tres estatuas con tres esferas, llamadas ámbar, oscura y cristal. Cógelas y examina el recoveco que hay detrás de las estatuas: encontrarás munición para el lanzaminas encima del escritorio. Si te fijas bien, verás que hay una pesada campana bloqueando una puerta (y Jill no puede empujarla). Ahora, examina los cuadros para introducirte en el fabuloso mundo de los puzzles.

Cada uno de los cuadros representa un tiempo, y los tres tienen una pequeña bandeja donde podemos depositar las esferas. Así las cosas, el cuadro de la izquierda representa el pasado, el del centro el presente y el de la derecha el futuro. El objetivo de este puzzle es que el reloj del cuadro del centro marque las 12. Cada una de las esferas tiene distintos efectos en cada cuadro, pero vienen a funcionar siguiendo este esquema:

Cuadro	Pasado	Presente	Futuro
Esfera de cristal	-1 hora	+1 hora	+2 horas
Esfera oscura	-2 horas	+2 horas	+4 horas
Esfera ámbar	-3 horas	+3 horas	+6 horas

El reloj del centro marca	Pasado	Presente	Futuro
7:00	oscura	cristal	ámbar
11:00	ámbar	oscura	cristal
9:00	oscura	ámbar	cristal
5:00	cristal	oscura	ámbar







Dependiendo de la hora que marque el reloj del centro, puedes encontrarte los casos que te ofrecemos en el cuadro de arriba. Más fácil no te lo podemos poner.

Cuando resuelvas el misterio, serás obsequiado con la rueda de oro, con la que podremos activar el mecanismo de relojería. Regresa a la tercera planta (40) y ten cuidado con Némesis si no le echaste del edificio con los focos. Cuando llegues verás que esta pieza tampoco sirve para poner en funcionamiento el mecanismo: combina las dos ruedas y prueba ahora. Las campanas empezarán a sonar ... y el mejor consejo que te podemos dar es que te equipes con toda tu artillería pesada. Ve hacia el jardín por el balcón y ... alucina con la próxima secuencia.

Tras la espectacular secuencia de video, Némesis te lanzará un tentáculo que no se puede evitar, dejando a Jill envenenada. Y lo peor de todo es que ni puedes huir ni puedes remediar el veneno. Lucha con todas tus fuerzas, porque este es el Némesis más duro que has encontrado hasta ahora. Dependiendo de tu decisión cuando abandonaste el trolebús, Némesis dispondrá de su bazooka (ruta A) o de un tentáculo con gran alcance (ruta B). Al estar Jill envenenada, no podrás saber su nivel de vida, así que utiliza los sprays y otros items de vida de forma coherente. Y recuerda que, aunque Jill esté en baja forma, puede esquivar los ataques de Némesis.

ES EL TURNO DE CARLOS

Cuando acabe el combate, verás como Jill cae enferma. Ahora controlarás a Carlos, que debe encontrar el remedio para curar el virus con el que Némesis la ha infectado. Por desgracia, Carlos sólo podrá utilizar su rústica pistola Sigpro, su rifle de asalto que, para dificultar más las cosas sólo tiene un cargador, y su cuchillo. Salva la partida en la capilla, y prepárate para explorar la semidestruida torre del reloj. Lo primero que debes hacer es dirigirte a la habitación donde se encuentra la campana que Jill no podía mover (41) (donde resolviste el puzzle de los tres relojes). El camino no es fácil, pues en casi todos las habitaciones te encontrarás con pegajosos zombies, arañas o en el peor de los casos, Brain Deimos. Procura no despilfarrar demasiada munición, porque te hará falta más adelante, y limítate a pasar como una centella utilizando, cuando sea necesario, los esquives. Sigue el camino más corto y no te dediques a investigar el resto de las habitaciones, porque no hay ni un solo item que puedas recoger.

Cuando llegues a la campana, muévela, sal por la puerta y consulta el mapa. El único sitio que Carlos puede visitar por el momento es el hospital, así que dirige tus pasos hacia allí, no sin antes reventar el barril , y de paso unos cuantos zombies, que encontrarás a la salida del callejón en el que has empezado esta zona. Si queda alguno vivo no te preocupes, esquívalos y punto.

Cuando entres en el hospital (42), pégate a la pared que queda a mano derecha de Carlos y avanza lentamente hasta que empiece una secuencia cinemática, en la que se presentan dos nuevos “amiguitos”: los Hunter Beta, que pueden presumir de ser los pocos enemigos capaces de decapitar a los protagonistas. Como tres son multitud, corre hacia la puerta que tienes a mano derecha (43) de Carlos para abandonar la sala con la cabeza encima de tus hombros (no te enfrentes a ellos, son bastante duros de roer). Si necesitas las dos plantas rojas que han quedado atrás,





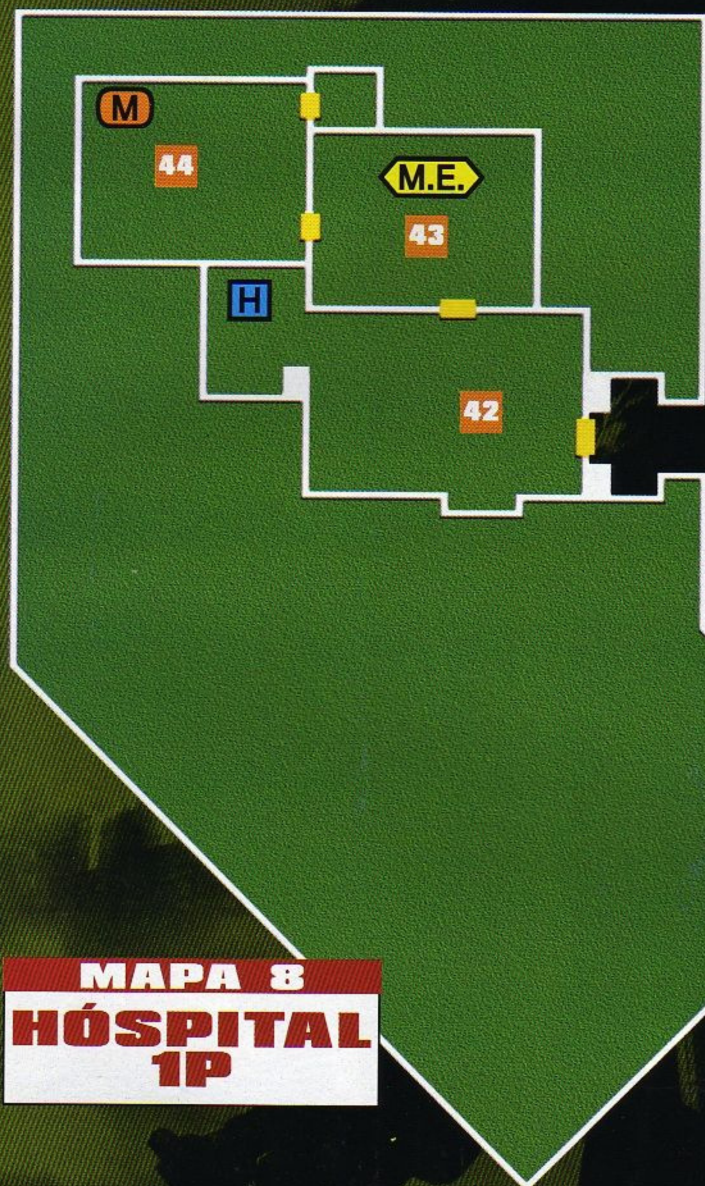












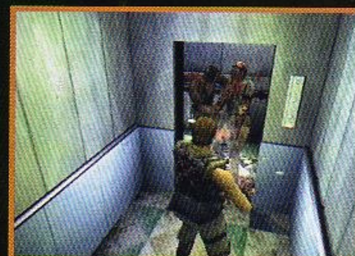
MAPA 8
HÓSPITAL 1P











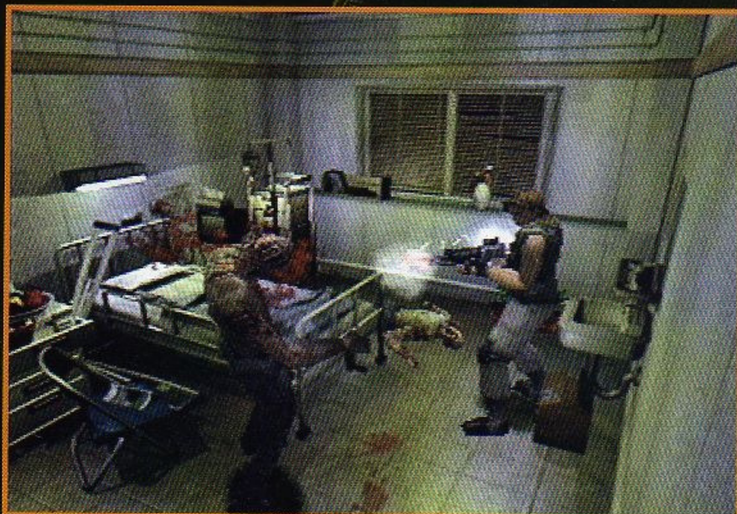
vuelve a entrar en la recepción de hospital y procura matarlos por separado con el rifle de asalto.

En la oficina en la que te encuentras podrás recoger un bendito spray en el armario que hay junto al baúl y un no menos interesante tampón de tinta encima de la mesa, junto a la máquina de escribir. Avanza por la puerta que todavía no has explorado para acceder a la sala de descanso del personal del hospital (44). Aquí, aparte de un jugoso cargador para la pistola en la taquilla, podrás encontrar una planta azul junto a la puerta, una grabadora encima de la mesa, el archivo 20 junto al cuerpo de un doctor y el mapa del hospital pegado en la pared del fondo. Junto a la puerta por la que has entrado, encontrarás un ascensor cerrado por un curioso sistema de reconocimiento de voz. Para abrirlo, utiliza la grabadora que has encontrado en esta misma habitación.

Curiosamente, el ascensor sólo te permitirá acceder a dos pisos más: la cuarta planta y el tercer sótano. En cada uno de ellos tendremos que resolver un pequeño puzzle ... pero no nos adelantemos. El orden en que puedes visitarlas en indiferente, pero tu decisión determinará el evento, entre dos posibles variantes, que te encontrarás más adelante dentro del hospital. Nosotros te recomendamos que empieces por la cuarta planta, pero eres libre de ir al tercer sótano si prefieres llevar la contraria.

Cuando llegues a la cuarta planta, un comité de zombies te estará esperando para exponerte sus quejas sobre la comida del hospital. Como no estás para tonterías, despáchalos con el rifle de asalto (es posible que estos zombies no aparezcan aquí y estén manifestándose en el tercer sótano). Tu primera parada es el archivo del hospital (45), que se encuentra tras la puerta que hay al final del pasillo. Si no has visitado antes el tercer sótano, en el archivo asistirás al evento que varía dependiendo de la planta que visites antes. Y si ya has estado en el tercer sótano, te estarán esperando un par de Hunters B. Tras el breve, pero intenso, reencuentro con Nicholai, explora el archivo hasta que encuentres el archivo 21, y junto a éste la llave de las habitaciones del hospital (sickroom key). Es posible que también encuentres un cartucho para la pistola en un aparador cercano a la puerta, si no estará en el tercer sótano. Sal de esta habitación y dirígete al pasillo perpendicular que todavía no has explorado. Con la llave de las habitaciones podrás abrir la puerta que está más al fondo (47), aunque es recomendable que antes te pases por la que te has dejado atrás (46)en este mismo pasillo.

Una vez dentro, no te fíes de los tipejos que hay en el suelo. Están más despiertos de lo que parece, así

















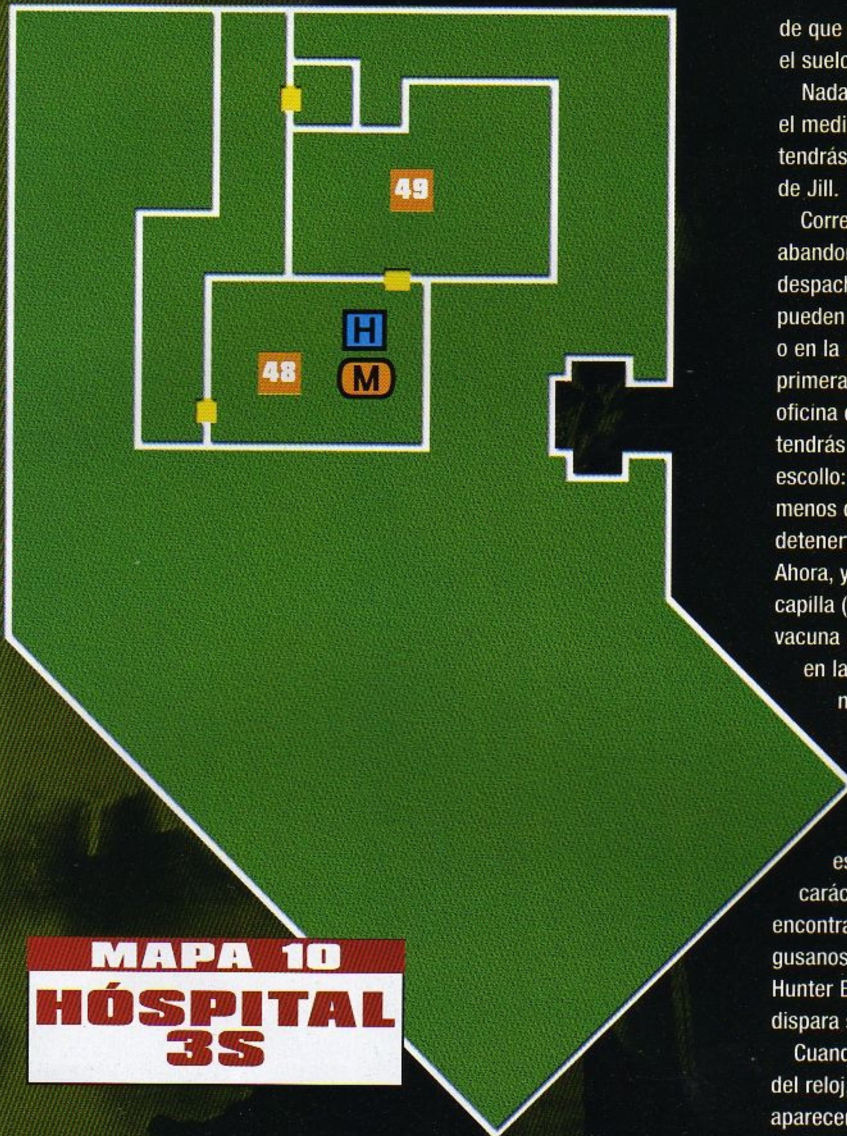


que acribíllalos antes de que se pongan en pie (es posible que en lugar de zombies te encuentres gusanos). Acto seguido inspecciona el cuerpo que yace junto a la puerta y apunta la clave que descubres. Si en la ventana no hay dos plantas verdes, éstas aparecerán en el tercer sótano. Antes de salir del cuarto, fíjate muy bien, en que esquina se encuentra un carrito de color dorado. No hagas preguntas, sólo recuérdalo. Ahora explora la sala contigua (47), la que te hemos recomendado que dejarás para después.

Verás que en esta sala también hay un carrito de color dorado y cuatro marcas en las esquinas. Pues bien, tienes que empujar el carrito de forma que parezca el reflejo en un espejo del carrito de la habitación contigua. Es decir, si el primer carrito lo has encontrado en la esquina superior derecha, en esta otra habitación tendrás que colocarlo en la esquina superior izquierda. Si te equivocas, tendrás que salir de la habitación para que el carrito vuelva a su posición original. Aunque pueda parecer un puzzle extraño, es más fácil de lo que parece y es la única forma de descubrir una caja fuerte en esta última habitación. Introduce la combinación que "te dio" el doctor de la habitación de al lado y obtendrás la base para la vacuna (vaccine base). Abandona la cuarta planta para proceder al tercer sótano.

Cuando salgas del ascensor, sigue el pasillo hasta el final. Si no te encontraste con los zombies en la cuarta planta, probablemente aparecerán ahora (si es necesario, utiliza la caja con explosivos pegada en una de las paredes. Entra (48) y observa el evento aleatorio (si no has estado en la cuarta planta) o enfréntate a dos Hunters B. Utiliza tu rifle de asalto para dar pasaporte al primero, y dispara a la caja de C4 que hay en la pared para acabar con el segundo. Cuando tengas el camino despejado, puedes recoger munición para la pistola en el armario y dos plantas verdes tras los estantes (todos estos objetos pueden aparecer en el cuarto piso).

Accede al laboratorio (49) por la puerta que todavía no has explorado. Una vez dentro, busca el archivo 22 y el caldo de cultivo para la vacuna (vaccine medium), que puede ser introducido en una máquina que encontrarás en esta misma sala.



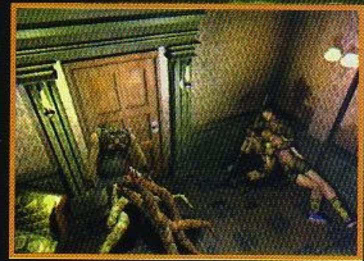
Como puedes observar, dentro de los burbujeantes tanques se encuentran aletargados dos nuevos enemigos, los Hunter Gamma, que también son capaces de decapitar a los protagonistas, aunque para ello necesitan estar más cerca. Por ahora olvídate de ellos. Revisa el archivo 22 para comprender como funciona la máquina donde vas a tratar el caldo de cultivo. Activa el generador cercano a la máquina y observa como se vacían los tanques. Ahora, introduce el caldo de cultivo en la máquina y enfréntate a un nuevo puzzle que, por fortuna no es aleatorio. El objetivo es dejar los indicadores luminosos a la altura de las flechas. Para ello, pulsa los interruptores I, III y A ... y habrás obtenido el medio para la vacuna (vaccine medium). Nada más cogerlo, y según te dirijas a la puerta de salida, los Hunter Gamma romperán los tanques y se abalanzarán sobre ti. Si eres lo suficientemente rápido, podrás salir sin tener que disparar una sola bala, pero si no ... acaba con ellos antes de que tu cabeza salga rodando por el suelo.



Nada más salir, combina la base y el medio para la vacuna, y por fin tendrás el remedio a todos los males de Jill.

Corre hacia el ascensor para abandonar el hospital, no sin antes despachar a dos Hunters Beta que pueden estar pululando por el pasillo o en la puerta del ascensor en la primera planta. Cuando llegues a la oficina que hay antes de la salida, tendrás que superar un nuevo escollo: el hospital va a estallar en menos de 7 segundos. Corre sin detenerte, y saldrás sano y salvo. Ahora, ya sólo te queda volver a la capilla (37) para suministrarle la vacuna a Jill. Cuando vayas a entrar en la torre, te encontrarás con nuevos enemigos: a tu elección queda eliminarlos o guardar algo de munición para Némesis. En cualquier caso, todos estos enemigos son de carácter aleatorio, y puedes encontrar desde el más simple de los gusanos, hasta el más complejo Hunter Beta. En este último caso, dispara sin compasión.

Cuando llegues al hall de la torre del reloj, Némesis romperá el techo y aparecerá ante Carlos. Si coge a Carlos y lo lanza contra el suelo, correrá hacia la capilla para eliminar a Jill, así que tu decides si intentas cargártelo, o bien corres hasta la capilla para llegar antes que él. Puedes intentar tumbarle, lo que le facilitará las cosas a Jill en un futuro combate (además, los objetos que haya conseguido Carlos no pasarán a manos de Jill).

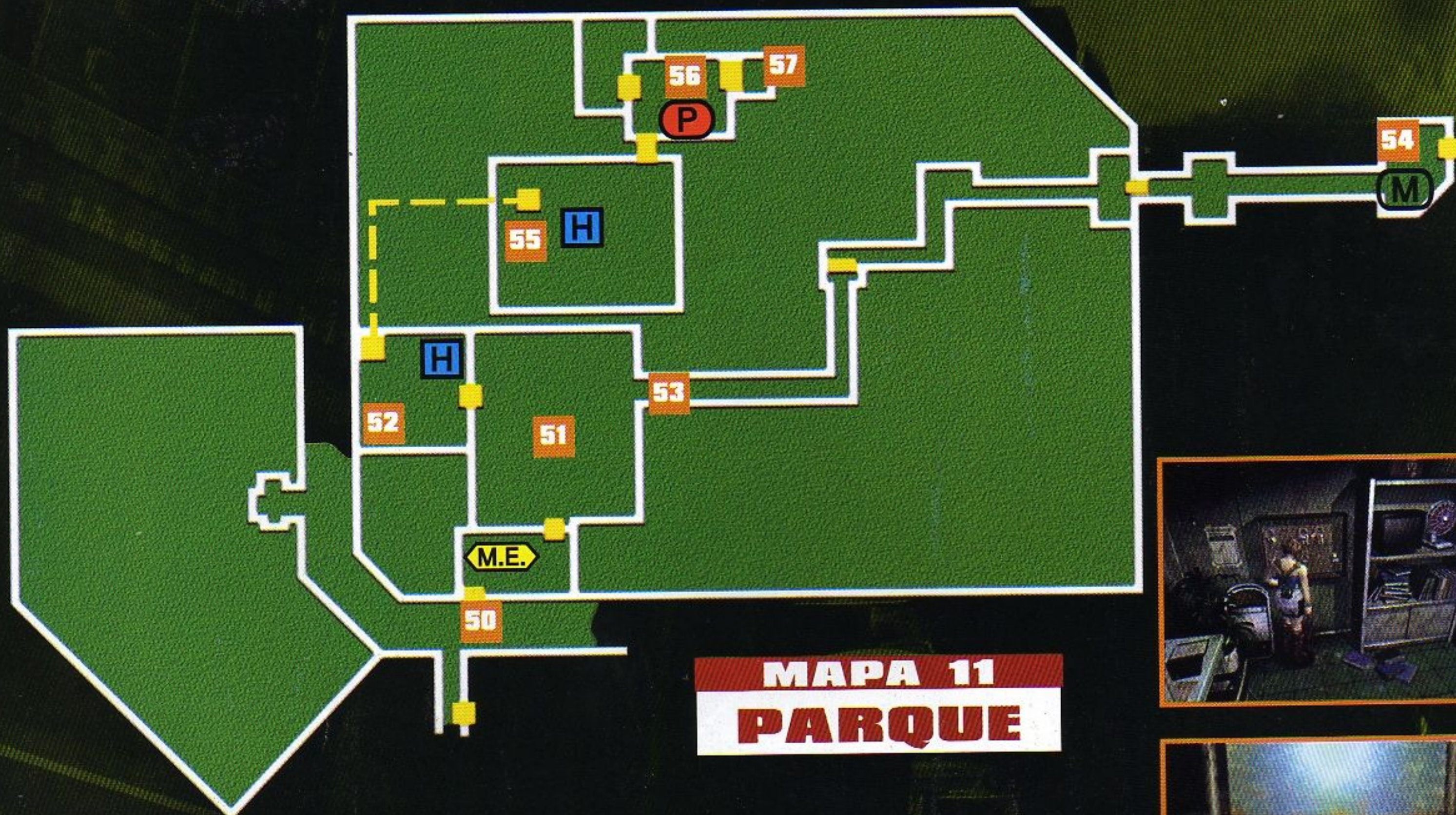




EN PERFECTO ESTADO

Sea cual fuere tu decisión, cuando Carlos le suministre la vacuna a Jill, ella se recuperará y volverá a asumir todo el protagonismo. Nada más abandonar la capilla te encontrarás con Némesis, con el que puedes enfrentarte o bien o huir por el camino que ha abierto Carlos para llegar al hospital. Si decides plantarle cara, obtendrás un nuevo objeto que, dependiendo de las veces que le hayas derrotado, puede ser otro Pack de primeros auxilios o las últimas piezas de la escopeta M37. Tanto si te has enfrentado con él como si no, antes de dirigirte al parque coge las ganzúas, porque si no te tendrás que buscar un baúl para recuperarlas.

Nada más salir del callejón que conduce al hospital, continua todo recto hasta toparte con la puerta de la caseta del vigilante del parque (50). Utiliza las ganzúas para abrirla, y relájete, que aquí puedes salvar la partida y organizar tus pertenencias. Tras el descanso, busca en esta habitación el archivo 23, la llave de las puertas del parque, un tampón de tinta y dos cajas de proyectiles para el lanzaminas o el lanzagranadas (son aleatorios). Con todos estos objetos en el bolsillo, abandona la caseta, y según salgas por la puerta,









ve en dirección contraria al hospital. En el mapa verás que hay unas escaleras a mano izquierda, súbelas y abre la puerta del parque con la llave que acabas de coger: evita los zombies que salgan a tu paso.

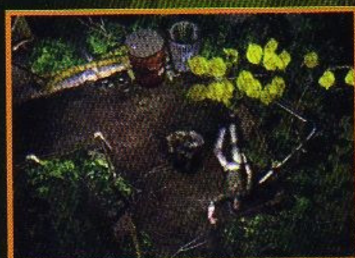
Pese a que la belleza del parque es innegable (51), ten cuidado con sus habitantes (puedes encontrarte seis gusanos o dos Hunter Beta de forma aleatoria). Bordea el estanque hasta llegar a una puerta escondida a la izquierda (52). Allí podrás recoger dos plantas azules y tres verdes, y verás una extraña fuente que todavía no podemos utilizar ... en este punto del juego.

Vuelve a la entrada del parque y bordea una vez más el estanque, esta vez para llegar a unas escaleras que bajan (53). Utilízalas para llegar hasta un estrecho puente. Síguelo con cuidado, y si no ves ningún zombie deambulando por la zona, eso significa que serás atacado por un Hunter Gamma. Al otro lado del puente, y tras pasar una puerta, te esperan más enemigos aleatorios, los cuales podrás eliminar de forma rápida haciendo uso del barril de combustible que hay en la zona. Junto al barril verás un cadáver: examínalo para encontrar la llave del cementerio y el archivo 24. Continua avanzando y verás otro fiambre: éste te dará balas para la Magnum. La puerta cerrada con candado que hay junto al fiambre, todavía no la puedes abrir. Esta es la salida trasera del parque (54), recuérdalo.

Para acceder al cementerio, debes deshacer los pasos dados hasta llegar a la fuente extraña que viste en la parte izquierda del parque (52).

Una vez allí, busca el panel de control de la fuente, que está escondido en una de las esquinas cercanas a la puerta de entrada. Y cómo no, lo que viene a continuación es un puzzle. El objetivo es vaciar la fuente moviendo dos pequeñas ruedas de color negro y otras dos de color blanco sobre un panel con cinco ranuras. La posición exacta de las cuatro ruedas la podéis encontrar en la propia fuente, descendiendo a la zona inundada para buscar una señal que hay junto a una compuerta sumergida ... así que no necesita más explicación. Por desgracia, cada







vez que lo intentemos sólo contamos con 5 turnos para mover las ruedas, así que piensa un poco antes de actuar.

Cuando consigas vaciar la fuente, la compuerta quedará abierta. Baja por las escaleras y avanza a toda pastilla por la zona inundada. Al final, verás un saliente, súbete en él y corre hasta la escalerilla. En ningún caso te detengas a jugar con los gusanos; nunca dejan de salir y además es un gasto inútil de munición.







EL CEMENTERIO

Cuando salgas de la alcantarilla (55), te encontrarás en el cementerio (el primero que aparece en un juego de la saga Resident Evil). En la zona central, rodeadas por una valla, se encuentran las tumbas y junto a ellas puedes encontrar dos plantas rojas. Dada la naturaleza de la zona, de las tumbas y del fango surgirán los zombies, así que estáte preparado.

Si no necesitas las plantas o quieres ir directamente al grano, bordea las vallas y las lápidas hasta ver en el horizonte una puerta. Utiliza la llave del parque para entrar (56) y, acto seguido, deshazte de ella. Sobre la mesa, encontrarás cuatro botes de pólvora (dos del tipo A y dos del tipo B) y en el armario, una barra de hierro. La otra puerta de esta habitación conduce a una de esas tranquilas salas con baúl y máquina de escribir, en la que podrás encontrar un spray. Salva si es necesario y coge el mechero. Regresa a la anterior habitación y utiliza el mechero sobre la chimenea. Cuando el fuego remita, deshazte del mechero y utiliza la barra de hierro sobre el agujero que ha quedado a la vista dentro de la chimenea. Así abrirás un hueco a una sala oculta (57) que encierra los archivos 25 (encima de la mesa) y 26 (pegado en la pizarra), la llave de la puerta trasera del parque (Rear Park Key) y unos proyectiles para el lanzagranadas. El transmisor que hay al fondo permanece operativo, pero no puedes usarlo. Cuando vayas a salir por el hueco de la chimenea, el transmisor recibirá un críptico mensaje. Escúchalo, deja el lugar y prepárate para recibir una visita inesperada: el mismísimo Nicholai. Tras mantener una informativa charla, salva la partida, ármate hasta los dientes para enfrentarte de nuevo con el molesto gusano Grave Digger, que para mostrar su afecto hacia Jill, cavará una enorme zanja, lugar donde transcurrirá el enfrentamiento.

Es, sin duda alguna, otro de los combates más complicados de todo el juego, no por la dificultad del enemigo, sino por lo estrecho del lugar donde transcurre. Si tienes proyectiles ácidos para el lanzagranadas, utilízalos, ya que son el arma que más daño le inflige. Procura no disparar a lo loco, ya que el gusano aparece y desaparece constantemente. La pistola Magnum también es muy efectiva, aunque si lo que pretendes es eliminarle sin gastar munición, tendrás que esperar un minuto y cuarenta y cinco segundos para que una secuencia cinemática te muestre como caen unas farolas cerca de donde te encuentras atrapado. Ahora sólo tienes que apuntarlas, dispararlas y esperar a que el gusano se acerque para que quede electrocutado. Lo más difícil es resistir el tiempo hasta que caigan las farolas, pero si te sirve de consuelo, en las zonas amplias es más fácil evitar sus ataques. Independientemente de la forma que hayas escogido para acabar con el gusano, un valla caerá por una de las paredes del foso cuando este muerto. Utilízala para dar con tus huesos en la alcantarilla. Si por una casualidad de la vida has dejado la llave de la puerta trasera del parque en un baúl, es el momento de volver a por ella, ya que te hará falta en muy poco tiempo. De vuelta en la alcantarilla, en el lugar de los gusanos habrá arañas, así que corre cuanto puedas hasta alcanzar la salida que da a la extraña fuente.

Desde este punto, tu objetivo es volver a la puerta trasera del parque (54), la que estaba cerrada con candado. La zona principal del parque estará plagada de zombies, así que elimina sólo a aquellos que te estorben. Avanza hasta las escaleras que dan acceso al puente estrecho y ... ¡¡¡tira millas, que todo está despejado!!!



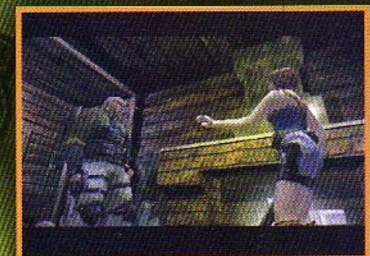






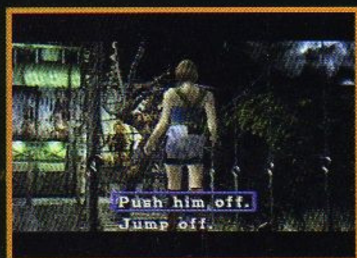
LA FÁBRICA ABANDONADA

Nada más abrir la puerta verás un rústico puente de madera. Cuando te dispongas a cruzarlo, la presencia de





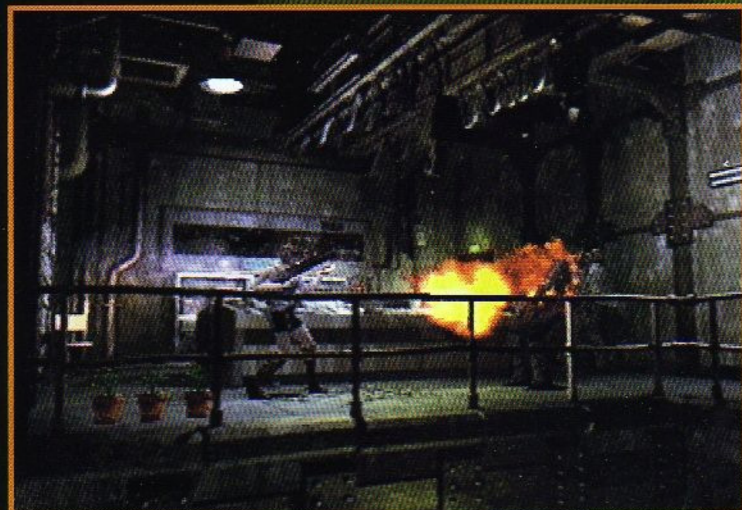
Némesis te obligará a tomar una de esas decisiones rápidas. Pero a diferencia de las anteriores situaciones de este calibre, ésta determinará directamente al final que verás de los dos posibles que tiene el juego.
Del mismo modo, cada uno de los dos caminos por el que finalmente optes colocará a Jill en un punto de partida distinto. La primera opción te permitirá empujar a Némesis para tirarlo por la barandilla del puente, mientras que con la segunda, será Jill quien salte de ese puente, esquivando al monstruo. Como ya hemos dicho en otras ocasiones, tú decides

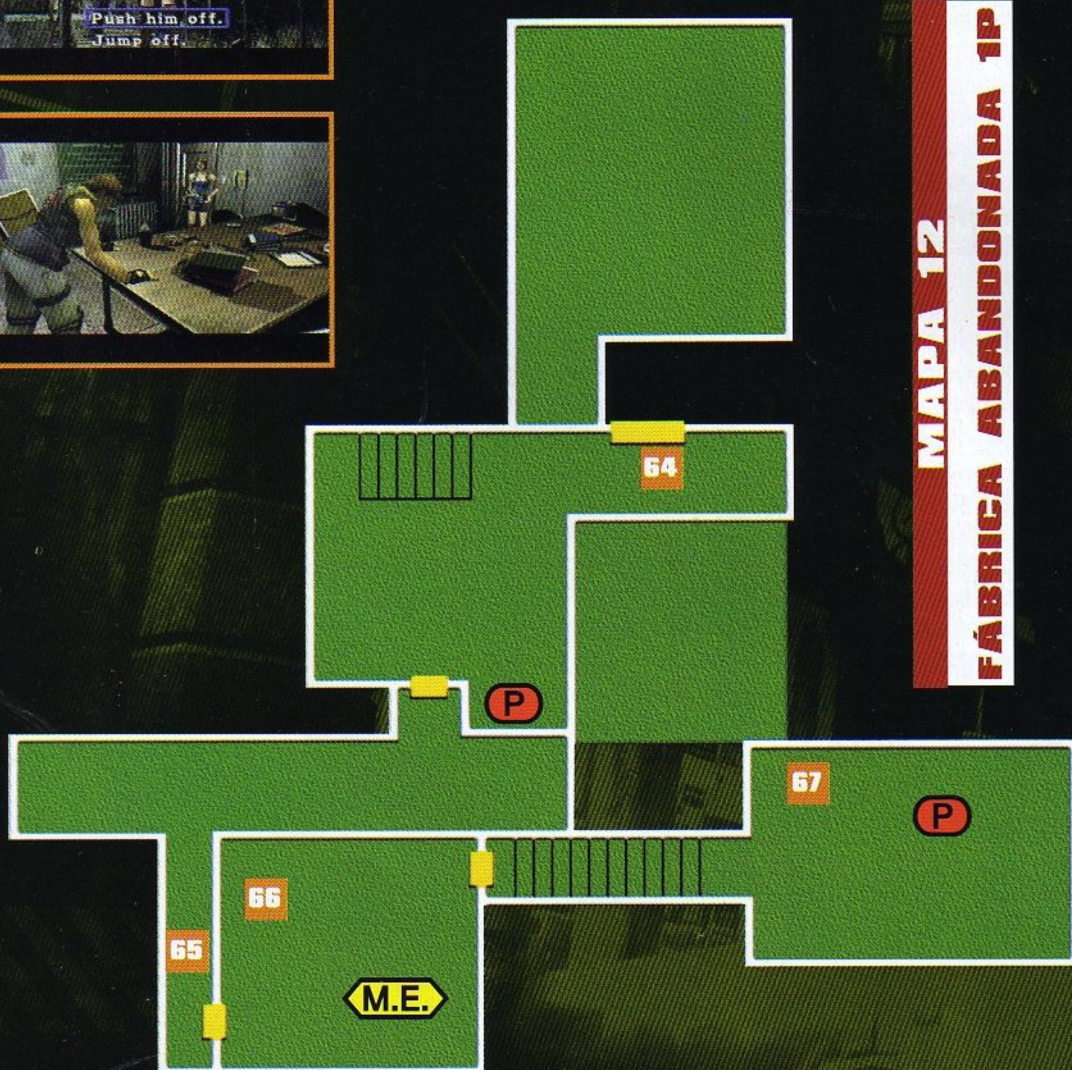




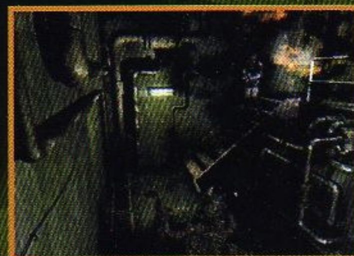
Ruta A: tirar a Némesis por la barandilla.

Jill comenzará en la puerta principal de la fábrica abandonada (58). Sigue el pasillo hasta llegar a la única puerta abierta (59), donde te reencontrarás con Carlos. Salva si es necesario tras la charla y busca encima de la mesa tres botes de pólvora A y otros tres del tipo B (pueden estar en la sala de monitores que verás más adelante), la llave del edificio (Facility Key), el archivo número 27, un tampón de tinta y un spray. Procede por la puerta que queda enfrente del baúl, y recoge dos plantas azules. Como verás, esta sala (60) tiene cinco chorros de vapor. Cerca de cada uno siempre verás un interruptor que, en todos los casos, activa un chorro y desactiva otro. Sabiendo este dato, avanza por el pasillo en el que están las dos plantas azules pulsando el primer interruptor, que te dará acceso a un pequeño recoveco con otros dos interruptores y un panel de control. Púlsalos por orden y vete a la esquina contraria para pulsar otros dos interruptores (primero el del fondo, luego el que está más cerca) y así dejar el paso libre al panel de control. Vuelve al recoveco en el que está el panel y vuelve a pulsar todos los interruptores: ahora podrás toquetear el panel de control. Una vez lo hayas activado, una puerta con cerrojo de seguridad estará ahora activa. Fíjate en el ascensor que hay en la sala y regresa al pasillo donde comenzaste. Verás que dos Brain Suckers han aparecido por arte de magia. Mátalos cuanto antes y utiliza la llave del edificio en la primera







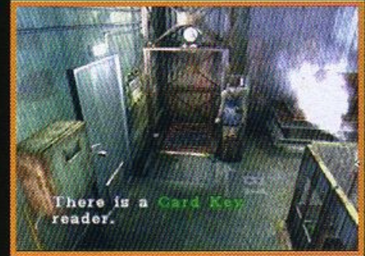




puerta que verás al salir de la habitación con el baúl. Dentro (61) te esperan unos cuantos zombies, apunta a la cabeza con el escopeta y limpia la zona. Pegado en la pared cercana a la puerta encontrarás el mapa de la fábrica abandonada, y en la pared opuesta, tres plantas verdes. Encima de la mesa podrás ver un objeto brillante: un disco de sistema (System Disc). Cógelo y dirígete al ascensor que hay en esta misma habitación, no sin antes terminar de recorrer el pasillo para descubrir la ubicación de la puerta que activamos con el panel de la sala de los chorros de vapor. Recuerda su ubicación (62) y vuelve al ascensor (63), porque todavía no puedes entrar: necesitas desactivar un segundo sistema de seguridad. Desde el ascensor sólo podemos acceder a la primera planta de la fábrica, así que pulsa el interruptor y prepárate para ser recibido por unos cuantos enemigos aleatorios, que pueden variar entre Drain Deimos o zombies (64). Como recompensa, al final de un pequeño pasadizo perpendicular, encontrarás 14 cartuchos para la escopeta en una máquina destrozada. Baja por las escaleras y atraviesa la puerta para acceder a un tramo del alcantarillado, que puede estar plagado de gusanos o protegido por un par de Hunters Beta. En este último caso, mátalos sin bajar del saliente y avanza hasta llegar al saliente que hay al fondo de la alcantarilla (65). Súbete y cruza la puerta: habrás llegado a la sala de monitores (66), donde podrás coger un tampón de tinta junto a la máquina de escribir, el archivo número 28 en la esquina contraria al baúl y junto a éste, la muestra de agua (water sample). Reorganiza tus objetos, salva la partida y avanza por la otra puerta que todavía no has explorado. En esta nueva sala (67), tras bajar las escaleras, puedes encontrar tres botes de pólvora A y otros tres del tipo B (si no están, ya los habrás cogido en la primera sala con baúl) y un spray. Al fondo nos espera una nueva maquinita, con la que tendremos que resolver un nuevo puzzle. Introduce la muestra de agua, y prepárate para resolver un nuevo puzzle aleatorio. Como verás, el gráfico superior indica la calidad del agua que hemos introducido. Debajo, veras otros tres gráficos, denominados A, B, y C. El quinto y último gráfico refleja la combinación de los tres anteriores. El objetivo del puzzle es reproducir el gráfico superior en el inferior manipulando los gráficos A, B y C a la izquierda o la derecha. Debes tener en cuenta que la suma de las distintas marcas de los gráficos A, B y C nos dará como resultado el gráfico inferior. No tiene una única solución, por lo que deberás probar suerte hasta que des con el resultado correcto. Cuando superes el puzzle, el mapa se abrirá automáticamente ante tus ojos, mostrándote la puerta de la segunda planta que permanecía cerrada por un segundo sistema de seguridad (62). Ahora ya estará abierta. Antes de dirigirte hacia allí, revisa la máquina que hay pegada al puzzle que acabas de resolver. Introduce la llave del edificio (Facility Key) y recógela cuando termine el proceso de sobreescritura. Abandona la sala, ármate con tu artillería pesada, salva si es necesario y regresa hasta el ascensor para dirigirte a la puerta que te mostró el mapa que, por si te habías olvidado, está justo al lado del ascensor (62). Nada más cruzar la puerta y avanzar unos pocos metros, te encontrarás con Nicholai, que actuará de una forma muy extraña (y muy distinta a la de la ruta B).

(Fin ruta A)

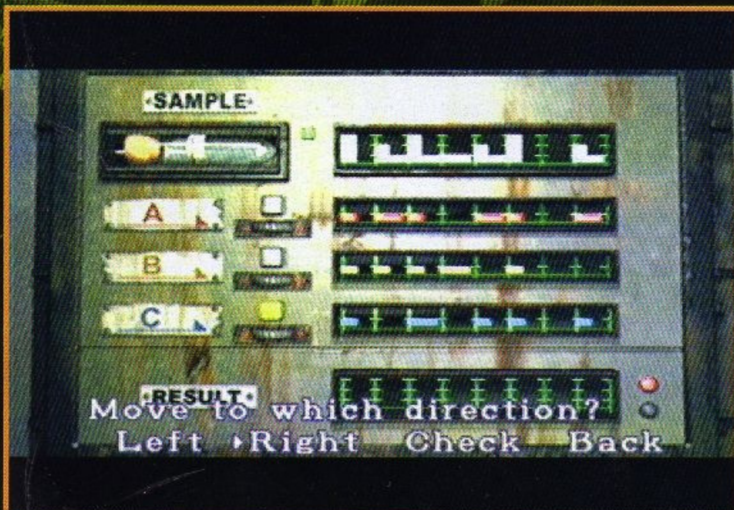






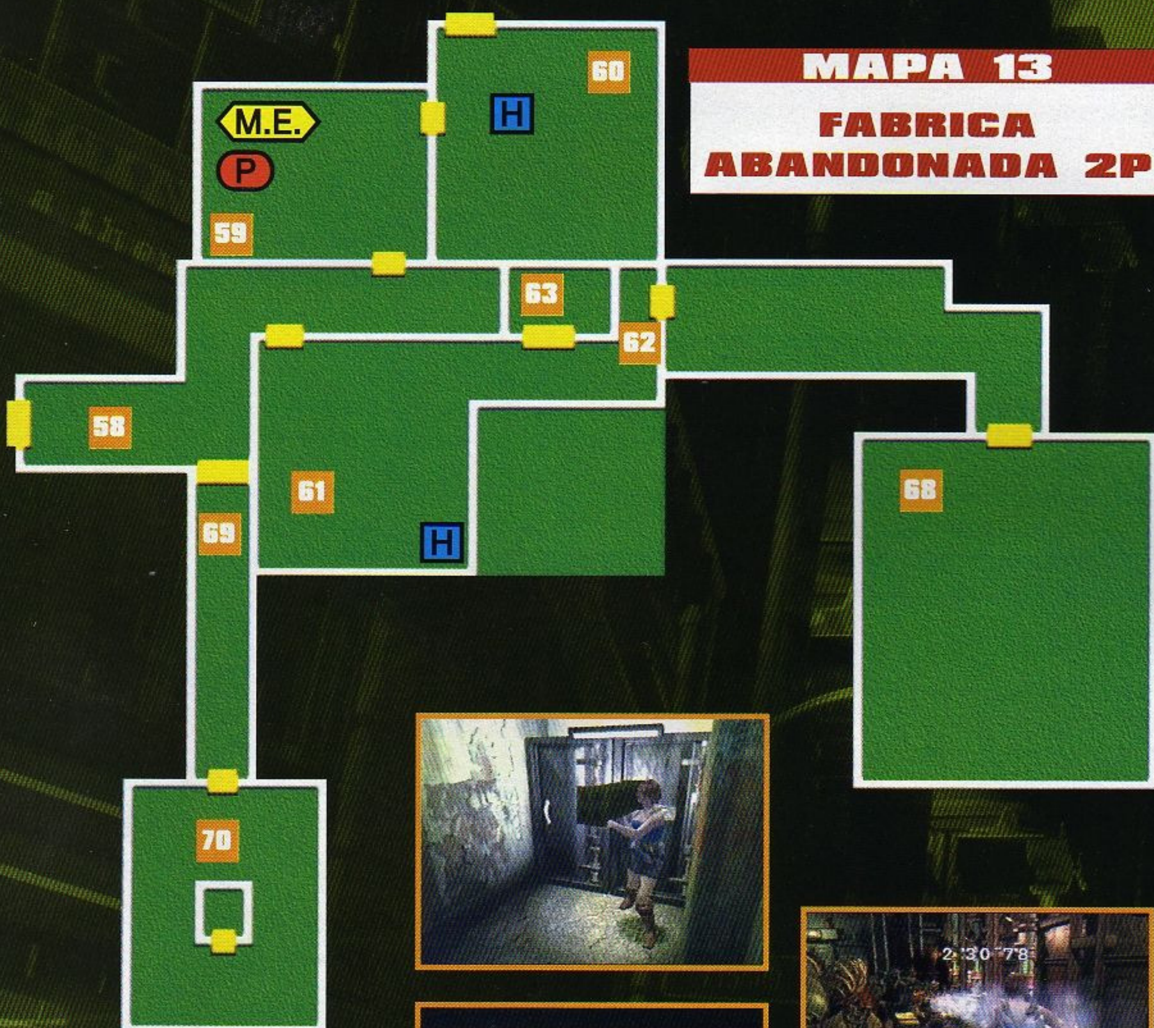


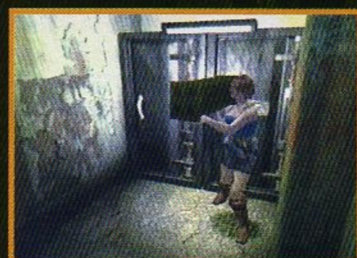




Ruta B: saltar por la barandilla

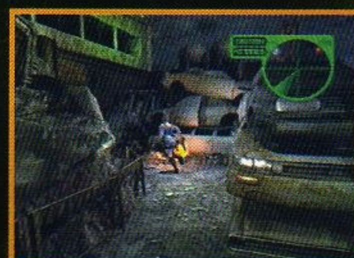
Desde este punto, Jill debe acceder a la fábrica abandonada por las alcantarillas. Por suerte, Carlos te está esperando allí, y te ayudará en esta zona. Dirígete a la puerta que está más al fondo de la alcantarilla. Entra la habitación con baúl y coge el tampón de tinta, el archivo 28 (recuerda que el archivo 27 está en la planta de arriba y todavía no lo has cogido) y la muestra















de agua. Avanza hasta la siguiente puerta, baja las escaleras, recoge los seis botes de pólvora (si no están aquí los encontrarás en la segunda planta) y el spray de vida. Introduce la muestra de agua en la máquina del fondo y resuelve el puzzle de los gráficos como hemos explicado en la ruta A. Como verás, has desbloqueado uno de los dos cerrojos de una puerta del piso superior. Recuerda que justo al lado de este puzzle hay una pequeña máquina donde puedes introducir una llave. Vuelve a la alcantarilla y avanza por la puerta que todavía no has cruzado. En esta sala puedes encontrarte, de forma aleatoria, con zombies o Drain Deimos. Mátalos y recoge las dos cajas de cartuchos. Coge el ascensor que lleva a la segunda planta. A la salida del ascensor te encontrarás unos cuantos zombies: fusílalos y dirígete hacia la mesa para recoger el disco de sistema. En esta misma sala puedes encontrar tres plantas verdes y el mapa de la fábrica (junto a la puerta de salida). Sal por esta última puerta y verás como un viejo amigo corre por el pasillo. No puedes seguirle porque te falta una llave, así que por el momento, entra en la única puerta que no está cerrada para dar con tus huesos en una habitación con baúl. Si en el primer piso no encontraste los botes de pólvora, estarán aquí, junto a la llave del edificio, un tampón de tinta, un spray y el archivo 27. Sal por la otra puerta y entra en la sala con los chorros de vapor. Resuelve el minúsculo misterio de los chorros como hemos explicado en la ruta A, y pulsa el panel de control: habrás desbloqueado la segunda cerradura de la puerta junto al ascensor. Al ir hacía la sala del ascensor, notarás la presencia de dos Drain Deimos en el pasillo; mátalos por antes de que se acerquen. Cuando acabes con ellos, entra por la puerta de las dos cerraduras, que ahora ya está abierta. Fin ruta B

Al fondo verás una puerta cerrada (68): utiliza el disco de sistema para acceder a la sala de residuos. Allí te volverás a enfrentar con Némesis en un combate radicalmente distinto a lo que has visto hasta ahora, ya que tendrás un límite de tiempo. Si no consigues tumbarle en ese límite, Jill morirá. Afortunadamente, en la zona de los residuos, podrás disparar a unas tuberías de ácido para mermar las fuerzas de Némesis, pero tendrás que esperar cierto tiempo hasta que se vuelvan a llenar. Si las utilizas el ácido a menudo, es muy probable que Némesis pierda la cabeza, sus tentáculos o, en el peor de los casos, sólo se chamusque los brazos.

Tan pronto como termine el combate, verás una secuencia en la que una tarjeta cae del cuerpo de un doctor. Cógela y utilízala para salir de la sala de residuos. Vuelve a la sala para salvar la partida (59), cargándote por el camino a los zombies nudistas. Ahora puedes utilizar la llave que modificaste en la planta baja para abrir la compuerta



que todavía permanece cerrada (69) en el pasillo por el que entraste a la fábrica. Tras despachar a los zombies, podrás recoger dos plantas verdes. Cruza la puerta y recibirás un mensaje de Carlos, que te avisa de la cercanía de un helicóptero para escapar. En la ruta B, esta escena es completamente distinta. Automáticamente, Jill cogerá un radar, que se colocará en la parte superior derecha de la pantalla. En el armario que hay a mano izquierda de la puerta encontrarás 6 balas para la Magnum. No las cojas, no vaya a ser que muerdan ... que no tonto, cógelas corriendo. Antes de utilizar la salida de emergencia que hay en el centro de esta sala, puedes darte un paseo por la única zona que todavía no has explorado. Para ello regresa hasta la sala con los chorros de vapor (60) e introduce la tarjeta conseguida en el último enfrentamiento con Némesis.

Súbete en el montacargas, que ahora estará activo, para acceder a un oscuro pasillo donde encontrarás munición para el lanzagranadas y un armario, en el que podrás introducir la llave que modificaste en la planta baja (junto al puzzle de los gráficos). Si seguiste la ruta B y no lo hiciste, es el momento de hacerlo. Dentro del armario te espera un bazooka, el arma más destructiva de todo el juego. Ahora vuelve a la salida de emergencia por donde has venido.

Cuando te acerques a la salida de emergencia (70), una voz de alarma nos avisará de que algo malo esta pasando. Las puertas se cerrarán y podrás bajar por la escalera de emergencia. Desde este momento, el punto rojo del radar será tu destino.

Tras descender grácilmente por las escaleras, coge el archivo número 29 de la pared, revisa el baúl para ver si te dejas algún arma importante y disponte a enfrentarte por última vez a Némesis.. Los zombies que descansan tumbados en esta zona se levantarán a tu paso. Date el gustazo de aplastarles la cabeza. Coge los cartuchos que hay en el estante y cruza la puerta. En el suelo verás el último archivo, el número 30. Desde este momento, el primer archivo se habrá convertido en el diario secreto de Jill .. y no, cochinos, no cuenta ninguna intimidad.

Sigue avanzando hasta encontrar una nueva puerta: recorre la habitación entera antes de tocar nada. Como habrás visto, en la sala hay un panel de control, un Tyrant estampado contra la pared y tres bloques numerados (1-3) fuera de su sitio. Estos tres bloques son la batería del cañón que habrás visto en el centro de la habitación. Los pasos que debes seguir son los siguientes: activa primero el panel de control, que pondrá en funcionamiento los recipientes de las baterías. A continuación, empuja la batería 1 hasta encajarla en el hueco. Némesis aparecerá súbitamente, pero ya no es el que era, Su único ataque preocupante son los escupitinajos venenosos, pero son muy fáciles de esquivar. Corre hacia la batería número 2 y colócala en su sitio, y haz lo propio con la batería 3. Hay varias formas de atraer a Némesis hacia el cañón, ya sea disparándole desde la batería 2 o bien utilizando el potente bazooka, la pistola Magnum o el lanzagranadas. Cuando esté muy tocado, se retirará a merendarse el cadáver de Tyrant. En ambos casos, tras haber recibido dos impactos del cañón, Némesis será historia, ya que, aunque quedará vivo, no podrá moverse y la fábrica explotará en poco tiempo. Antes de huir por la puerta que se ha abierto, puedes tomar una última y vengativa decisión: lo rematas personalmente o lo abandonas a su suerte. Hagas lo que hagas, tras la puerta te espera un ascensor, utilízalo y llegarás al helicóptero. Acomódate en el sofá y disponte a ver uno de los dos catastróficos finales del juego (que variará dependiendo de la decisión que tomaras en el puente).















LOS SECRETOS

LOS OBJETOS DE NÉMESIS

Como ya hemos dicho a lo largo de esta guía, una de las principales diferencias entre los dos niveles de dificultad son los objetos que Némesis te "regala" cuando le derrotas en los diferentes enfrentamientos que se producen en el nivel difícil.

Independientemente de las veces que te enfrentes a él, el orden de los objetos siempre es el mismo. De este modo, si huyes al encontrarte con Némesis en las puertas de la comisaría, habrás dejado pasar la primera oportunidad para obtener las primeras piezas de un arma, pero no debes preocuparte demasiado porque las podrás conseguir en el próximo enfrentamiento.

Así que una vez aclarado el orden en que obtendrás los objetos de Némesis, que es el que te mostramos a continuación, ya sólo te queda ver lo que puedes obtener de él a lo largo de la primera partida.



A set of weapon parts. A scope and a slide.

+



A set of weapon parts. A frame and a magazine.

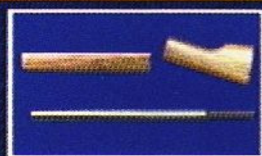
=



STI EAGLE 6.0. A custom made gun for competitions.



Pack Primeros Auxilios 1



A wooden stock and a magazine tube.

+



Parts for a lever action gun. The barrel is cut short.

=



Western Custom M37. Equipped with a special reload



Pack Primeros Auxilios 1

EL DIARIO SECRETO DE JILL

A lo largo de la aventura puedes encontrar un total de 30 archivos, que en su conjunto, aportan algo de luz sobre la trama y los puzzles del juego. Jill comienza con dos de ellos en su poder (Instrucciones de juego A y B), quedando los 28 restantes repartidos por los distintos mapas del juego. Pues bien, si los recoges todos por orden,





August 7th
Two weeks have passed since that day. My wounds have been healed, but I just can't forget it. For most people, it's history now. But for me, whenever I close my eyes, it all comes back clearly. Zombies eating people's flesh and the screams of my teammates dying. No, the wounds in my heart are not healed yet...

somewhere in Europe. That's when my real battle begins...



EXIT

tal y como hemos ido recomendando en la guía, obtendrás como recompensa el diario secreto de Jill. Este diario aparecerá en la primera posición de tu archivo personal, es decir, en el lugar de las Instrucciones de juego A, cuando recojas el archivo número 30. Lejos de comentar algunas cochinadas e intimidades de Jill, lo que aporta este diario son algunos datos sobre Resident Evil Code Verónica, el próximo capítulo de la saga que aparecerá en Dreamcast..

LOS EPÍLOGOS

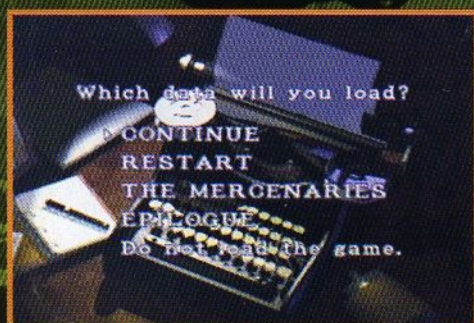
Tras completar el juego por primera vez, serás calificado con una posición en un ranking, que variará dependiendo de tres factores: el número de veces que hayas salvado la partida, el número de objetos que hayas utilizado para recuperar vida y el tiempo que hayas tardado en acabar el juego.

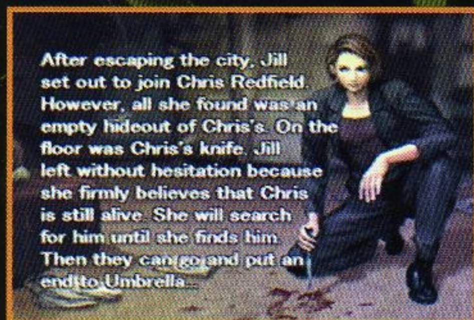
Acto seguido, podrás guardar tu partida en la tarjeta de memoria. Si comienzas una nueva partida cargando los datos que acabas de salvar, verás que aparecen una serie de opciones nuevas que antes no estaban disponibles, como el minijuego de los mercenarios o los epílogos.

Los epílogos no son otra cosa que unas imágenes estáticas acompañadas de texto que nos explican que pasó con algunos de los personajes más recordados de la saga, como Chris Redfield, Barry, Leon, Ada o Claire.

Obtendrás un epílogo cada vez que completes el juego, independientemente del tiempo que tardes o el número de veces que salves.







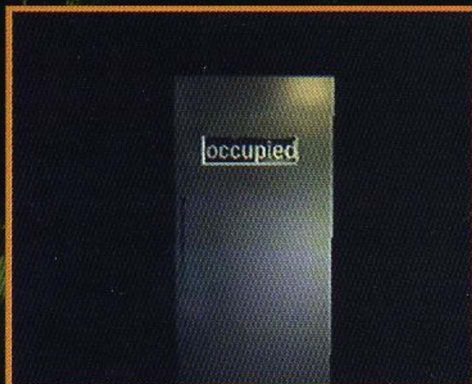
LAS CINCO VESTIMENTAS

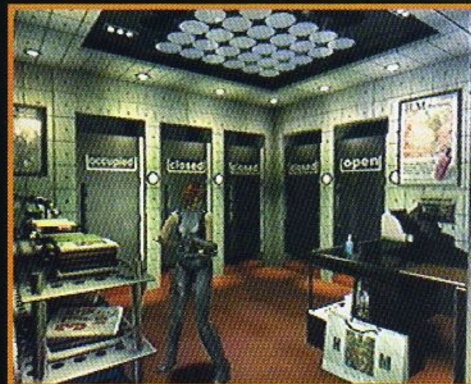
Los seguidores de la saga Resident Evil saben de sobra que, tras acabar el juego por primera vez, es posible cambiar el vestuario de los protagonistas. Esta tercera parte no podía ser menos, y presenta nada más y nada menos que cinco modelitos distintos para Jill (lo sentimos Carlos, pero tu seguirás hecho un guarro con tu traje de mercenario).

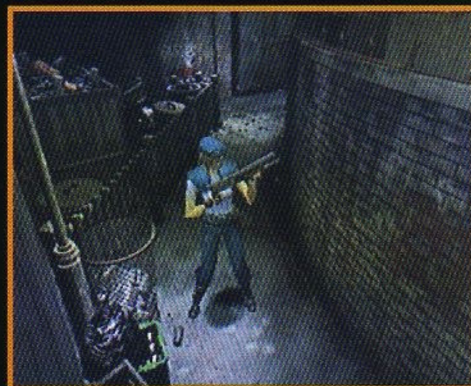
Al igual que los epílogos, obtendrás las nuevas vestimentas tras completar el juego, aunque aquí si importará el tiempo que tardes. Es posible que consigas uno o dos trajes la primera vez que completes el juego ... aunque también es posible que no consigas ninguno si superas con creces las seis horas de juego.

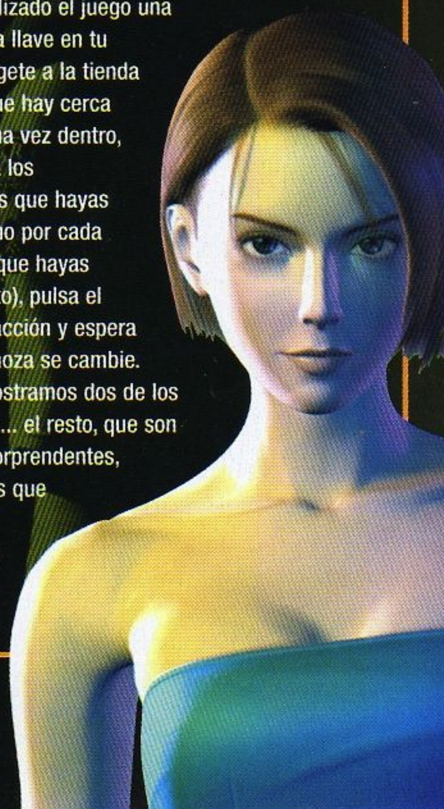
Para cambiar la ropa de Jill debes utilizar la llave que encontrarás en el baúl al comenzar una nueva aventura cargando los datos después de haber finalizado el juego una vez. Con la llave en tu poder, dirígete a la tienda cerrada que hay cerca del bar. Una vez dentro, acércate a los probadores que hayas abierto (uno por cada vestuario que hayas descubierto), pulsa el botón de acción y espera a que la moza se cambie. Sólo te mostramos dos de los modelitos ... el resto, que son los más sorprendentes, te dejamos que los descubras por ti mismo.











OPERACIÓN MAD JA





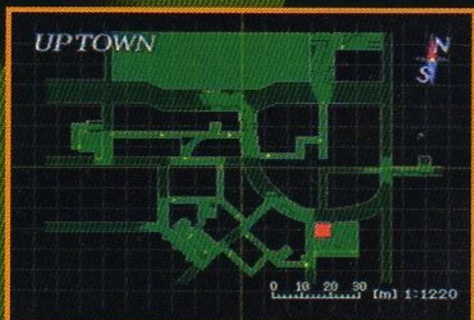




Como recompensa a tus esfuerzos, tras completar por primera vez el juego, serás obsequiado con el minijuego de Los Mercenarios. Para poder disfrutar de este divertido extra, debes cargar tu partida salvada con todos los datos tras completar el juego por primera vez. Como verás, al cargar el archivo aparecerán una serie de opciones, como empezar nueva partida, los epílogos o el minijuego de los mercenarios. Entra en éste último y prepárate para disfrutar de uno de los aspectos más divertidos de Resident Evil 3 Némesis.

Operación Mad Jackal es un minijuego muy parecido al tercer y cuarto superviviente de Resident Evil 2. En él puedes escoger a tu personaje entre Nicholai, Carlos y Mikhail, tres de los mercenarios que aparecen en el juego. Independientemente del que escojas, el objetivo principal es alcanzar el almacén de Darío partiendo del trolebús teniendo, como principales inconvenientes, un





CKAL








reducido límite de tiempo y un arsenal completamente distinto para cada personaje. De este modo, Mikhail es el mercenario más recomendable para comenzar a jugar, ya que cuenta con un bazooka, una escopeta y una pistola Magnum. En el polo opuesto estaría Nicholai, que cuenta con un miserable cuchillo y una pistola con 15 balas. Carlos es el personaje de dificultad intermedia, ya que dispone de un efectivo rifle de asalto y una pistola.

De camino al almacén, tendrás que enfrentarte con casi todas las criaturas que aparecen en el juego, incluidas dos versiones de Némesis. Al ser eliminadas, cada una de estas criaturas te reportarán algo de tiempo extra y una cantidad de dinero, independientemente del arma que utilices. En la siguiente tabla puedes comprobar la cuantía, en términos de tiempo y dinero, que obtendrás por cada enemigo que tumbes:

Enemigo	Tiempo	Dinero
Zombie	3 segs	5$
Perro	4 segs	6$
Cuervo	1 seg	2$
Hunter Beta	6 segs	10$
Hunter Gamma	6 segs	10$
Drain Deimos	5 segs	8$
Brain Sucker	6 segs	10$
Araña	4 segs	7$
Némesis 1	20 segs	40$
Némesis 2	120 segs	250$

También es posible encadenar varias muertes, lo que te reportará una cantidad de dinero y tiempo superior. En la siguiente tabla puedes ver en que medida se multiplican los beneficios que puedes conseguir con cada muerte en un combo:




Muertos	1	2	3	4 o más
Tiempo	Normal	x1,5	x2,5	x3,5
Dinero	Normal	+50%	+150%	+250%

Por último, algunas armas o el uso de barriles explosivos modifican la cuantía del tiempo y del dinero que podemos obtener con la muerte de un enemigo. Estos son los tres casos posibles:

Arma	Tiempo	Dinero
Cuchillo	x8	x2
Bazooka	x1	x1/3
Barril	x2	x2

De este modo, y para que quede claro, si matas un zombie con un cuchillo, obtendrás un extra de 24 segundos de tiempo y un total de 10$. Aunque, la verdad, este ejemplo precisamente no es muy recomendable, pues seguramente te lleve más de 24 segundos hacerlo...

Aunque el objetivo final es llegar al almacén en el límite de tiempo, también puedes, de manera opcional, cumplir los otros objetivos, como son rescatar a los últimos seis supervivientes de Racoon City y buscar los 6 puntos de contacto ocultos. El lugar dónde se encuentran los supervivientes y el tiempo de que se dispone para encontrarlos no varía con cada mercenario, pero sí el premio que recibirás por rescatarlos. Cabe destacar que el límite de tiempo para encontrarlos comienza cuando empiezas a jugar, es decir, no se tiene en cuenta el tiempo que consigas matando enemigos.

En la tabla de la página siguiente puedes ver donde se encuentran los supervivientes, así como el límite de tiempo que tienes para encontrarlos.

OPERACIÓN MAD JACKAL







Rehén	Ubicación	Tiempo límite
Darío Rosso	Gasolinera	2:00
Chica Umbrella	Periódico	9:30
Brad Vickers	Sótano Restaurante	4:30
Marvin Branagh	Central Eléctrica	12:00
Nicholai,Carlos o Mikhail	Farmacia de Umbrella (donde recogiste el aceite)	12:00
Nicholai,Carlos o Mikhail	Bar	14:00

Por otra parte, los puntos de contacto son zonas del juego que puedes investigar, como contenedores de basura, y que al ser descubiertos, te darán algo de tiempo extra. Si descubres los 6, recibirás una recompensa de 100$. Aquí os mostramos la localización de los 6 puntos y el tiempo que reporta cada uno:



Punto	Localización	Tiempo Extra
1	Segunda planta periódico (basura del fondo)	+2
2	Restaurante (las mesas de la derecha)	+4
3	Central eléctrica En un panel de control	+8
4	La boca de riego que usaste para apagar el fuego	+16
5	La barricada cercana al lugar donde utilizaste el mechero por primera vez	+32
6	En el sótano donde recogiste la escopeta y la gasolina para el mechero	+64

Cuando llegues al almacén, un misterioso hombre te estará esperando. Tras recoger el maletín, obtendrás una posición en el Ranking que variará dependiendo del dinero que hayas acumulado en la misión.

Con el dinero puedes comprar una serie de armas que podrás utilizar en el juego normal, como un rifle de asalto, una ametralladora Gatlin Gun, un bazooka o munición infinita para el arma que tu prefieras. Cuando las compres y te dispongas a jugar en el modo normal, para poder utilizarlas tendrás que buscarlas en un baúl.

